

# MSXマガジン



特集

自分の手でアドベンチャーゲームを作ろう!!

## アドベンチャーツクール

ショート・プログラム・アイランド

特別付録

## THE 激突ペナントレース

①攻略本 ②選手データ下敷き



# SONY

# ディスク内蔵!

そのうえ

連射、スピコンつき「ディスク内蔵マシン」は、

## ソニーの F1XDだけ!

ディスクだ!  
連射だ!  
スピコンだ!

# F1XD

HB-F1XD  
54,800円

**HIT 31T** **MSX2**



連射で、スピコンで、脳天ショックのオモシロさ。まさにF1XDのための人気ゲームたち

あの巨怪「サラマンダ」ついに  
MSX界へ襲来!

警報発令!



充実のデモ&ストーリー、  
豊富なキャラクター、  
そして上下シフト……  
キミはついて行けるか!?

**沙羅曼蛇**  
© KONAMI 1987 TM

¥6,800

© KONAMI  
コナミ(株) 03-264-5678

9種類の「フォーメーション攻撃」で、敵を  
全滅させろ!

MSX2



リアル画面  
で爆発する  
TOKIO  
空中大戦争!

¥5,800

**スクランブルフォーメーション  
SCRAMBLE FORMATION**  
© TAITO CORP. (株) タイター 03-264-8615

これぞシューティング  
の真髄だ!

MSX



全編  
50以上の  
特殊処理と、  
スーパーマップ  
グラフィックス!  
驚異の迫力画面だ!

¥6,800

**LAYBACK**  
© T&E SOFT  
株 ティーアンドイーソフト 052-773-7770

「ウシャスの秘宝」の  
謎はオソロシタノシ!



キミは怒り、泣き、笑ってしまおう  
これぞ怪奇! 考古学ロマンゲーム!

**Ushas**  
ウシャス  
© KONAMI ¥5,800  
コナミ(株) 03-264-5678

宇宙歴3000年、真の  
勇者を決する命を  
賭けた男のレース!



AI(人工知能)機能  
搭載!

**Super Runner**  
© PONY  
株 ポニー ボニカ事業部 03-221-3



# スピコンだ!

# 連射だ!

毎秒最高24発/ここ一番でバツグンのパワーを発揮する連射ターボ内蔵



「ゲームを生かすも殺すもマシンしだいよ」

イースの女神もF1X2派だ。

イース

2DD、3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵 (大容量1MB)

かな、CAPロック等の集中インジケータ

パソコンプログラムもラクになる、独立10キー

ちらも

射だ! スピコンだ!

分の **F1 II**  
よろしく! HB-F1II  
¥29,800



毎秒24発もOK!  
のための連射機能  
キーボードコントロール機能  
ばやく動け! カールジョイスティック付き

見よ。ディスク版ゲームも、'88年は楽しさ倍加速!

アメリカで人気  
No.1の実績

RPGの歴史を創ったウルティマ  
シリーズ究極版 謎の深さ、人物の  
多彩さ、...この空前のスケールに、  
もう身震いが止まらない!!  
**ウルティマIV**

©Richar Garriot / Origin Systems Inc. ㈱ポニーポニカ事業部 03-221-3161 ¥11,800



**Ultima IV**  
Quest of the Avatar

待望のMSX2版発売  
以来、圧倒的大ブーム/  
RPGの新しい時代を  
ひらく未体験ワールド



イース  
©FALCOM  
HBJ-G062D  
新発売 ¥7,800

ハレー彗星の謎に、  
リアルグラフィックで  
迫る/ムービーアドベン  
チャーゲーム

**J-E-S-U-S**  
ジーザス

©ENIX  
HBJ-G063D  
新発売 ¥7,800

歴史に忠実に、戦国乱  
世をゲーム化 キミは天  
下統一できるか

**信長の野望**  
全・国・版  
信長の野望  
全・国・版

©KOEI CO., LTD  
HBJ-G064D  
新発売 ¥8,800

シミュレーション・ウォーゲ  
ム、話題の興奮傑作中国  
全土を制する英雄は誰だ

**三国志**  
三国志

©KOEI CO., LTD  
HBJ-G065D  
新発売 ¥12,800



# 特集

アドベンチャー  
ツクール ————— 118

118



6

# 新装開店プレゼント

10

# MSX SOFT TOP30

-114

# MSXゲーム指南 技あり一本

- 116

# RETRO-MSX

-130

# 日本語MSX-DOS2





..... June 1988

C  
O  
V  
E  
R



イラスト/佐久間良一  
デザイン/荒井 清和  
製 版/宮田 英樹

## 特別付録

発売直前のコナミのビッグゲーム！ この付録で  
キミもスタープレイヤーまちがいなしなのだぞ！

### 1 スミからスミまで、ズズズイーツとわかってしまいますのだ THE プロ野球 激突ペナントレース攻略本

### 2 学校に持って行って自慢してやろうぜ！ 実用性2倍のアイテム THE プロ野球 激突ペナントレース下敷き

## ショート・プログラム

コーナータイトルは、“ショート・プロ  
グラム・アイランド”。以後、よろしく。

- 1 ●早い話が昔懐しの輪投げゲーム。今月掲載の4本はすべてRAM16K以上のMSXで動作するよ。  
**オリンピック五輪作成ゲーム** .....156
- 2 ●42,195キロをひた走るマラソンランナー。その孤独な戦いをキミもMSXで体験しよう。  
**瀬古に負けるなフルマラソン** .....158
- 3 ●オールを漕いで旗門をクリア。キミはどのくらいのタイムでゴールすることができるかな？  
**慣性と勝負するカヌーゲーム** .....159
- 4 ●お腹のまわりをクルクルクル。5人の美少女がフラフープに挑戦するゲームの登場だ！  
**見えそで見えないフラフープ** .....160

■音楽関係のことなら、何でもやってみるんだわー .....132

## MUSICピョピョ

■パソ通のことなら、すべてこのコーナーで大丈夫 .....136

## おもしろNETWORK

■まあ、早い話がおたよりコーナーみたいなものだな .....147

## MSX通信

■明日のゲームデザイナーを目指して、がんばろう .....154

## MSXソフトウェアコンテスト

## NEWSOFT

ウルティマ.....	14
テストメント.....	18
王子びんびん物語.....	20
ファイアボール.....	21
ヘルツオーク.....	22
殺人倶楽部.....	23
最新情報.....	24

## 最新ゲーム徹底解析

パロディウス.....	74
ZOIDS.....	80
マンハッタン・レクイエム.....	88
ファミクレパロディック.....	92
ガンダーラ.....	100
ワールドゴルフⅡ.....	104
陽当たり良好！.....	110
制覇.....	112

## SOFTWARE REVIEW

上海.....	28
小林ひとみパズルインロンドン.....	30
F1スピリット.....	32

INFORMATION.....	142
EDITORIAL.....	162

6



# 内容一新記念

## MSXマガジン

### モニター

どどーんと  
はがき1枚で  
大チャンス

# 新装開店プレゼント



すごいなのって大変  
なんですから、もオー!!  
内容一新生まれ変わった  
MSXマガジンから愛を  
込めて、大プレゼント!!

## ドンと行こう!

新装開店といえば、パチンコ店ですね。どこそこのパチンコ店が新装開店するとなると、パチンコ好きな人で、開店前から長蛇の列ができたりする。新装開店のときは店のほうも採算度外視、赤字覚悟の出血大サービスで玉をジャンジャン出すからね。

でもって、MSXマガジンも誌面一新、内容一新の新装開店を記念しまして読者の皆様にモニタープレゼントしちゃおうというわけです。プレゼント商品のラインアップがこれまたすごい! 人気のハードからゲームソフトまで、どどどーんとあるのだ。よっ、太っ腹だね、お兄さん!! と思わずヒザをたたきたくなっちゃう嬉しさだね。こんなチャンスは、そーそーあるもんじゃないぞ。キミもさっそく応募しよう。超豪華な商品がキミのものになるかも……よ。



**A**  
3名

**FS-A1F**

松下電器産業(株)



◆ コックピットと呼ばれる内蔵ソフトには時計やカレンダー、それに電卓などの機能が、すぐにも使える。

このMSX2マシン、ええわん!! と、みんなから親しまれているのが松下さんとこのFS-A1Fだ。コンパクトなボディに2DDタイプの3.5インチ、ディスクドライブを内蔵している。付属のディスクには電

話帳や住所録にも使えるカード型データベースやグラフィックエディタなども入っているのだ。今やMSX2にディスクドライブは必需品。MSX2の用途をグリーンと広げる必須アイテムともいえる。こりゃ、とってもありがたいのだ。

**B**  
3名

**FS-A1FM**

松下電器産業(株)



◆ A1Fと変わらぬ外観だけど、これ1台にパソコン通信で必要なものがすべて組み込まれているのには驚きた。

ディスクドライブ内蔵のA1Fに、さらに通信モデムまでも内蔵しちゃったのが、FS-A1FMだ。つまり、これ1台でパソコン通信に必要なものはすべてそろってしまうってわけ。これからパソコン通信を始め

てみようかな、という人には涙が出るほどウレシイよね。それにしても、このちっちゃなボディになにからなにまでよく入ってしまうものだと、ただただ感心するばかり。コストパフォーマンスの面からも申しぶんないのだ。

**C**  
3名

**HB-F1XD**

SONY



◆ 本体の赤い部分がディスクドライブになっている。横からディスクを差し込む。ディスクのアクセスランプなど、集中インジケータがカッコイイ。

なんといっても、HB-F1XDの魅力はゲームのスピードを自由に変わることができるスピードコントローラーと連射ターボが付いていることだね。超ムズカシイ、シューティングゲームもこれさえあれば、らくらくクリアなのだ。

もちろん、2DDタイプの3.5インチディスクドライブを内蔵しているので、続々と発表されるディスク版のゲームでも遊ぶことができる。大きめのテンキーも使いやすそうでマル。まさしく人々のヒットビットHB-F1XDなのだ。

**D**  
3名

**CPS-14F1**

SONY



◆ 画面は鮮明なほどいいに決まっている。その点、このディスプレイは2000文字表示でMSXの横80文字のモードもキレイ。トリニトローン!

美しいグラフィックのMSX2なら、ディスプレイもいいものを使いたくなるよね。でもってソニーさんのCPS-14F1なら、細かいところまでクッキリ鮮明画像なのだ。自分でプログラムを打ち込んだりする

ときは2000文字表示だからMSX2の横80文字のモードにしっかり対応。打ち込みミスも発見しやすくなるね。また、グラフィックエディタで細かい絵を描くときも、実力を発揮しそーだ。

**まだあつたりする!**



# ソフトはこんな8種類なのだよ!

**E**  
10名

## THEプロ野球 激突ペナントレース

コナミ  
MSX2

巷では今、野球がハヤッているようで(本当かな〜)。日本では一番人気のあるスポーツなんだよね。そこでこの1本! おもしろいぞ。



★打つ! 守る! 走る! スタジオの興奮がキミのMSXに!! やったねパパ、明日はホームランだ(古い)!

**F**  
10名

## 大戦略

マイクロキャビン  
MSX2

他機種でも大人気の『大戦略』。ハードとソフトのお値段をトータルで見れば、一番安価でデキル! これだけでシアワセなのです。



★ひたすら攻めるか、はたまた守りに徹するか。少しの指令ミスも敵軍は許さない。チュードン! ほらね。

**G**  
10名

## ファミクルパロディック

BIT<sup>2</sup>(ビットツー)  
MSX2

「あー、この画面は」と思う人も少なくない、今までの人気ゲームをパロッてシューティングゲームにしちゃったのです。うっぴょー!



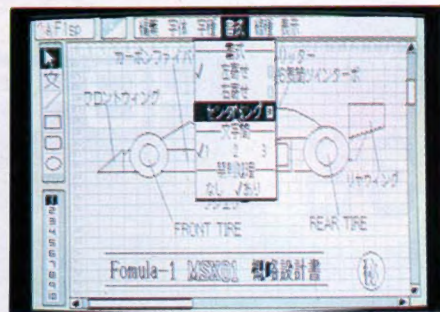
★グラフィックのキレイさは秀逸。いにしへのゲームがパロディーとなって帰ってきた。全面クリアなるか!?

**H**  
10名

## HALNOTE

HAL研究所  
MSX2

実用的統合化ソフト、といってもチョットわかりにくいかもしれないね。まあ……便利なものなのですよ。使ってみればわかります。



★キミは見たか? 桜の花、うぐいす。そして、キミは聞いたか? 春の音。ハルノート。あーん。やたら便利。

**I**  
10名

## パロディウス

コナミ  
MSX1

まるでオモチャ箱をひっくり返したハチャメチャな部屋のようなゲーム(おいしい)。プレイしてみると、笑いがこみ上げてくるぞ!?



★『グラディウス』のぼよお〜んバージョン(?)。宿敵バグから、愛と平和を守るため、タコは立ち上がった!

**J**  
10名

## ハイドライド3

T&Eソフト  
MSX1、MSX2

軽快なBGMに美しいグラフィック、せまりくる敵の数々、そして謎、謎、謎。勇者は長い冒険へ。これで3度目の正直なのだよー!



★アクションロールプレイングの革分け的存在である、あの『ハイドライド』シリーズの3作目。スッゲーんだぞ。



K  
0名

## 信長の野望・全国版

光荣

MSX1、MSX2

一度プレイすると、もうヤミツキ!! 戦国の武将になりきってしまうのです。史実を舞台にしているから、すん



▲もし、あなたが信長だったら、どうしますか? 検地や刀狩りなんてやりました? 歴史に殴り込みどわあ!

L  
10名

## ドラゴンクエストII

エニックス

MSX1

不朽の大作『ドラゴンクエスト』の第2弾だ。ロトの血をひく勇者は冒険の旅にでた。そして待ちうけるものは? (私にもわからない)



▲今や社会的センセーションを巻き起こしているドラゴンクエストシリーズ。数々の謎を解き、目指すはシドー。

## 以上の品をモニターとして進呈!

というわけなのだが、ただはがきを出せばいいってわけにはいかないよー、だ。送っていただく官製はがきには、2つのデータが書き込まれていなくてはならない。

まず、1コ目。右にある、クイズに答えてもらわなければならない。〇〇〇〇となりました、の、〇の中に漢字をそれぞれ入れてもらって、意味の通る文章にしようのだ。〇1コに対して、漢字が1コ

だから、漢字が4文字と、そういうことだね。何を入れればいいのか!? というヒントは、いつでも転がってるでしょ。この4ページで大きく出てきた四字熟語といえ、内容一新とか新装開店とかだなあ。焼肉定食とか、長嶋一茂は入りそうもないし。では、やっぱり新装開店が入るのだろうか?

そうですね、やはり。新装〇〇と書いてくださいね。

## 世界で最難のクイズ!

### MSXマガジンは

### 〇〇〇〇となりました

### 〇の中に漢字を入れてください

## 新キャラクターの名前も考えてほしいのだ



名前をつけてあげてほしいのだ! カッコイイのにしてあげてね。

クイズの正解と、ロボット2人の名前、そして希望の賞品の記号をAとかBとか書いて、送ってください。抽選でプレゼント。

## もひとつ考えて!!

クイズのほかにもう1項目。今月号から表紙に登場の2台のロボット。古めのレトロっぽいのと、丸っこいハイテク野郎。この2人に

名付け親になっていただいた方には、この12種類の賞品の中から好きなものを1点さしあげます。締め切りは、1988年5月31日の消印まで有効。必ず官製はがきで応募してください。よろしくだ。

応募例だよ。  
締め切りは  
5月31日!!

●クイズの答え	〇〇〇〇
●ロボットの名前	タローさん ジローさん
●欲しいプレゼント	〇
〒107 東京都港区南青山6-11-1 青山大 吉 03-466-1824	

107	東京港区南青山 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 新装開店プレゼント係
6-11-1	

## あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー MSXマガジン編集部  
新装開店プレゼント係



# MSX SOFT TOP 30



今月から新装開店のTOP30。ランキングも20位から30位まで増えて、ソフトの動向がよりシビアにわかってしまうというわけ。これからゲームを買おうなんて考えている人は、これを参考にして自分にあったものを選んでね。さて今月の第1位は、先月に引き続きハイドライド3。でもドラクエIIが肉薄してるから、来月の順位は微妙だぞ。

注目 ソフト	順位	先月の 順位	ソフト名
	<b>1</b>	1	ハイドライド3
	<b>2</b>	3	ドラゴンクエストII
	<b>3</b>	2	信長の野望・全国版
↑	<b>4</b>	18	新10倍カートリッジ
	<b>5</b>	5	三國志
	<b>6</b>	6	F1スピリット
	<b>7</b>	8	プロフェッショナル麻雀悟空
	<b>8</b>	7	シャロム
	<b>9</b>	4	沙羅曼蛇
	<b>10</b>	10	イース
	<b>11</b>	13	プロ野球FAN テレネットスタジアム
↑	<b>12</b>	16	大戦略
↑	<b>13</b>	19	上海
	<b>13</b>	9	アルカノイドII
	<b>15</b>	12	忍者くん 阿修羅の章
	<b>16</b>	—	めぞん一刻
	<b>17</b>	—	ザナドゥ
↑	<b>18</b>	—	抜忍伝説
	<b>19</b>	—	ドラゴンスレイヤーIV
	<b>20</b>	—	アシュギーネ 復讐の炎

## ジャンル



アクション



ロールプレイング



アドベンチャー



シミュレーション



パズル



アプリケーション



テーブルゲーム

## 集計方法

このランキングは、13ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

## 集計期間

1988年3月12日から4月11日までの期間が対象となっています。



メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM	7,800円		<b>6150</b>
エニックス	MSX	メガROM	6,800円		<b>5790</b>
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		<b>5490</b>
コナミ	MSX	メガROM+SRAM	5,800円		<b>3830</b>
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	12,800円 14,800円		<b>3320</b>
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		<b>3080</b>
アスキー	MSX2	メガROM	6,800円		<b>2830</b>
コナミ	MSX	メガROM	5,980円		<b>2660</b>
コナミ	MSX	メガROM	6,800円		<b>2370</b>
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		<b>2360</b>
日本テレネット	MSX2	メガROM	7,800円		<b>2080</b>
マイクロキャビン	MSX2	メガROM+SRAM 1DD	7,800円 7,800円		<b>2060</b>
システムソフト	MSX2	2DD メガROM	5,800円 5,800円		<b>1440</b>
ニデコ	MSX2	メガROM+コントローラー	6,800円		<b>1440</b>
HAL研究所	MSX2	メガROM	5,600円		<b>1350</b>
マイクロキャビン	MSX2	メガROM 2DD	6,800円 6,800円		<b>1320</b>
日本ファルコム	MSX MSX2	メガROM 2DD	7,800円 7,800円		<b>1090</b>
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		<b>990</b>
日本ファルコム	MSX2	メガROM	6,800円		<b>820</b>
バナソフト マイクロキャビン	MSX2	メガROM	6,800円		<b>780</b>

注目ソフト	先月の順位	ソフト名	メーカー名	注目ソフト	先月の順位	ソフト名	メーカー名
<b>21</b>	—	<b>ヤシャ</b>	ウルフチーム	<b>26</b>	—	<b>アシュギーネ・虚空の牙城</b>	バナソフト/T&Eソフト
<b>22</b>	—	<b>F-15ストライクイーグル</b>	システムソフト	<b>27</b>	—	<b>グラディウス2</b>	コナミ
<b>23</b>	—	<b>ドーン・パトロール</b>	ポニーキャニオン	<b>28</b>	11	<b>死霊戦線</b>	ビクター音楽産業
<b>23</b>	—	<b>王子ピンピン物語</b>	イーストキューブ	<b>29</b>	—	<b>信長の野望・全国版</b>	ソニー
<b>25</b>	—	<b>バナミュージメントカートリッジ</b>	バナソフト	<b>30</b>	14	<b>ジーザス</b>	ソニー/エニックス



# 1 ハイドライド3

なんとこれで発売以来3ヵ月連続の1位獲得。人気は衰えるどころか、これからますますエスカレートしていきそうな気配だ。広大なマップ上で展開される謎解きは、前2作以上にパワーアップ。でもハイドライドⅡよりは易しく作られているというから、素直な心を持ったキミでも、根性さえあればクリアできるハズだ。

写真を見ればわかるように、画面の雰囲気はこれまでとうって変

わって大人っぽいものに。メッセージ表示も日本語と英語の2種類が選べる他、文字フォントも専用のものを用意して気分はすっかりRPG。剣と魔法が支配していた世界に、首までドップリと浸かってしまおう。

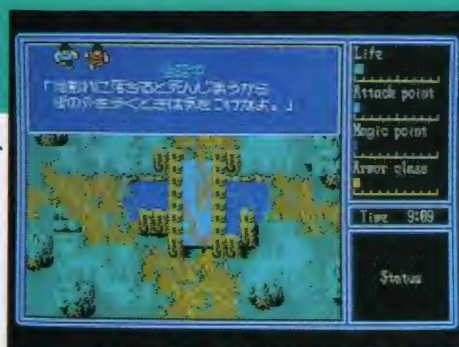
ただひとつ残念なのは、人気のシリーズもこれが最終話。3作として舞台となっていたフェアリーランドとも、永遠のお別れとなってしまうこと。剣を持って走り

回った思い出の地も、ボクたちの記憶の中へしまい込まれてしまうのだ。でも、いつの日か番外編を作ってくれることを期待しよう。

## 読者のコメント

寝ても覚めてもハイドライド3。もうかれこれ2ヵ月はやってるってのに、ちっともクリアできない。今ボクの心は巨大な塔の中を

さまよったきり、どこかにいってしまっただけ……。学校が始まるってのに、こんなんでいいのかな。  
東京都 山岸雅夫



# 2 ドラゴンクエストⅡ

社会問題にまで発展したドラクエフィーバー。MSX版のⅢの発売はもうちょっと先になりそうだけど、まずはMSXユーザー待望のドラクエⅡが、堂々2位に登場した。今回の集計にはMSX2版の発売が間に合わなかったようだけど、それでも1位と僅差の2位。MSX、MSX2ともに発売されるであろう来月の集計では、悲願の1位の座も狙えそうな勢いだ。

さて、一段とパワーアップした

ドラクエⅡは、主人公の王子の他にお姫様やもうひとりの王子(こいつが頼りない奴なんだけど……)が加わり、合計3人でチームを組んで戦うというシステム。マップも前作に比べてやたらと広くなり、ついには船まで手に入れて、7つの(?)海をところ狭しと動きまわる始末なわけだ。

とにかく一筋縄では絶対に解けないこのゲーム。頭を悩ませ続ける人はまだまだ絶えそうもない、

1ヵ月でも2ヵ月でも、心ゆくまでゲームにドップリ浸かって、ドラクエの世界をさまよってね。飽きるなんてことはないから安心だよ。

## 読者のコメント

ヤッター、ついにドラクエⅡを手に入れたぞ。これで、またロトの勇者たちに会えるんだ。うふうふ、こんなのはがきなんか書いてな

いで、さっさとプレイしちゃおう。バギバギ、ザオリク、マホトーン、呪文がおいしさを呼んでるぞ。  
新潟県 杉田健一



# 3 信長の野望・全国版

もうすっかりTOP30のカオとなったこのソフト。全国統一の野望に燃えるユーザーたちの応援もあってか、最近では常にランキングの上位に入っている。とにかく、世の中のシミュレーション大好き人間の多さには、ビックリさせられっぱなしだ。

思えば今から10年以上も前。アメリカでブームとなったボードタイプのウォーゲームが日本に入っ

てきても、それに飛び付いたのは一部のマニアのみ。ゲーム時間も長くルールもやたらと複雑なものが多くて、一般人にはおいそれと手が出せるものじゃなかったのが現実。それが現在のように、だれもが手軽にシミュレーションでちゃうってのは、コンピュータのおかげなのかな。対戦相手を探す必要もないし、途中データのセーブもワンタッチ。ゲーム盤で部屋

が埋まっちゃう心配もない。そしてやっぱり、なんといってもこの道一筋で頑張ってきた光栄さんあってこそ。これはもう、功労賞もんだね。

## 読者のコメント

ウォーゲームって、もっと面倒臭いものかと思ってたけど、始めてみたら病みつきになっちゃった

よーん。今度は三國志にも挑戦してみようかなーって。  
広島県 神田寛





## 4 コナミの新10倍カートリッジ

しかしまあ、コナミのパワーである。ゲームじゃないのに、なんと4位。まあ、バイオリズムとかレトロなゲームが封入されているとはいえ、ソフト周辺ソフトがランクアップされるなんて、これはもう、ひたすらビックリ。

このカートリッジを持つことにより、コナミのゲームのデータセーブやゲーム設定が自由自在になる。いかに、コナミのゲームが流通してるかを、この結果は物語っ



ているんだろうな。

この新10倍カートリッジ、編集部でも重宝しております。画面撮影のときに、あらかじめ必要画面をディスクにセーブしておいたり、スピードを変えたり。ほんっと便利なもんですね。

## 5 三國志

信長の野望とともに人気のこのソフト。1万円を超える価格をものともせず、先月に引き続き今月もしっかりと5位の座をキープしている。うーん、このままだとシミュレーションのブームは、当分去りそうもないな。

このソフトの魅力は、とにかくスケールがデカイこと。なんせ舞台が広大な中国大陸だから、全国統一もただごとじゃない。じっく



りと腰をすえて取りかからないとね。みんな、子供の頃からあこがれ続けてきた壮大な夢を、今シミュレーションの世界で体感してるって感じなのかな。せせこましい日常を吹き飛ばしてくれるぞ。

## 今月の注目ソフト!!

## 12 大戦略

信長の野望・全国版、三國志に続く、3本目のシミュレーションゲームの紹介だ。こちらの発売はマイクロキャビンから。メガROM版に続いてディスク版もリリースされ、ランキングもグーンと上がってきた。先月月は残念ながら20位圏外に下が



っていたものの、先月は16位、そして今月は12位と、トントン拍子で順位を駆け上がっている。ただいま絶好調のシミュレーションゲームだけに、これからの動きが楽しみです。

ゲームの内容は、マニアも大満足の本格派。画面一杯にヘックス(ボードゲームでお馴染みの六角形のマス目。この上に自軍の戦力を配備して敵と戦う)が表示されたりすると、それだけで気分が盛

り上がったやうね。ディスク版に自分だけの戦場を作れるマップエディタが付属したことも、うれしい機能アップだ。

また、ウォーゲームは初体験なんて人のためには、こんせつていいないマニュアルも付いてくる。基本的な戦略から教えてくれるので、初めはそのとおりにゲームを進めていけばいいね。ある程度慣れてきたら、奇襲をかけたりなんてことも可能かもしれないよ。

## 調査協力店リスト

### 北海道

札幌市館山パソコランド ☎011-221-8221  
デービーソフト㈱ ☎011-222-1088  
㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131  
九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299  
㈱ダイエー札幌店F&Eパソココーナー ☎011-261-6211  
光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220  
パソコショップ ハドソン ☎011-281-1151  
SYSTEM INN宝文堂 ☎011-641-7911

### 東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591  
電巧堂仙台本店DaC ☎022-261-8111  
電巧堂DaC ☎022-291-4744  
㈱ダイエー山形店 パソコ売場 ☎0249-34-2121

### 東京

サトームセン㈱パソコランド ☎03-251-1464  
㈱MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523  
ヤマギワ㈱ テクニカ店 ☎03-253-0121  
ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341  
第一電機産業東京パソコソフト5 ☎03-253-4191  
真光無線㈱ ☎03-255-0450  
石丸電気マイコンセンター ☎03-255-3111  
㈱富士音響マイコンセンター-RAM ☎03-255-7846  
ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515  
マイコンショップpulse ☎03-255-9785  
西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311

マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901  
丸井 新宿店テックノ館 パソコ売場 ☎03-354-0101  
東急百貨店 本店 コンピュータショップ ☎03-477-3343  
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141  
マイコンベース銀座 ☎03-535-3381  
ファール大泉OZ ☎03-978-4111  
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎03-981-0111  
J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141  
ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211  
J&P 町田店 ☎0427-23-1313  
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

### 関東

パソコランド21 高崎店 ☎0273-26-5221  
パソコランド21 前橋店 ☎0272-21-2721  
ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901  
鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619  
多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561  
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111  
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314  
㈱ボンベラ上尾 ☎0487-73-8711

### 中部

㈱ダイエー新潟店 パソコ売場 ☎025-241-5111  
㈱真電本店 ☎025-243-6500  
PIC ☎025-243-5135  
㈱パソコショップミ ☎052-251-8334  
カトー無線 本店4階 ☎052-264-1534  
九十九電機㈱ 名古屋店 ☎052-263-1681

パソコショップ コムロード ☎052-263-5828  
㈱すみや パソコアイランド ☎0542-55-8819  
マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136

### 大阪

ニミヤパソコランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031  
マイコンショップ CSK ☎06-345-3351  
J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912  
上新電機㈱あびこ店 ☎06-607-0950  
㈱ニミヤ エレランド ☎06-632-2038  
ブランタンなんばパソコソフト売場 ☎06-633-0077  
㈱ニミヤ別館 ☎06-633-2038  
ニミヤばせこん亭PCランド ☎06-643-1681  
ニミヤセン 日本橋本店 パソココーナー ☎06-643-2038  
ニミヤばせこん亭FMランド ☎06-643-2039  
ニミヤムセン パソコランド ☎06-643-3217  
J&P テクノランド ☎06-644-1413  
上新電機㈱ 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513  
J&P メディアランド ☎06-634-1511  
上新電機㈱ 日本橋7ばん館 ☎06-634-1171  
上新電機㈱ 日本橋3ばん館 ☎06-634-1131  
上新電機㈱ 日本橋8ばん館 ☎06-634-1181  
上新電機㈱ 日本橋1ばん館 ☎06-634-2111  
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351  
上新電機㈱ 千里中央店 ☎06-834-4141  
上新電機㈱ 泉北パソコ店 ☎0722-93-7001  
ニミヤムセン 阪和店 ☎0724-26-2038  
上新電機㈱ 岸和田店 ☎0724-37-1021  
上新電機㈱ いばらき店 ☎0726-32-8741

J&P くずは店 ☎0720-56-7295  
J&P 高槻店 ☎0726-85-1991  
上新電機㈱ せつとんだ店 ☎0726-93-7521  
上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323

### 近畿

上新電機㈱ 和歌山店 ☎0734-25-1414  
ニミヤムセン パソコランド 和歌山店 ☎0734-32-5661  
J&P 和歌山店 ☎0734-28-1441  
上新電機㈱ 八木店 ☎07442-4-1761  
上新電機㈱ たわらもと店 ☎07443-3-4041  
J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571  
上新電機㈱ ながおか店 ☎075-955-8401  
パレックス パソコ売場 ☎078-391-7911  
三宮セイデン C スペース ☎078-391-8171  
J&P 姫路店 ☎0792-22-1221  
上新電機㈱ 西宮店 ☎0798-71-1171

### 中国・四国

ダイイチパソコCITY ☎082-248-4343  
㈱紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411  
宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733

### 九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155  
㈱システムソフト 福岡 ☎092-752-5275  
ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131  
ときはデパート トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111  
㈱ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166





# MSX NEW SOFT

発売直前、直後のソフトを大紹介！ さて、キミは、どのソフトがお気に入りかな？ ところで、最近、ディスク版のゲームもふえてきているみたい。ディスクの普及率が上がっている証拠だな、やはり。

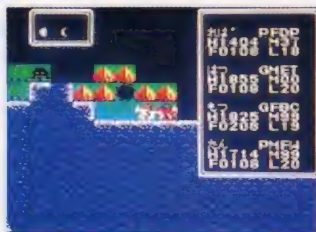
## Ultima

えらばれし戦士たち  
エクソダスを倒す

平和なソーサリア大陸に危機が訪れた。それは、大蛇エクソダスの出現だ。ロードプリティッシュ王は4人の戦士を呼び、エクソダスを封じろと命じた。



◆まず町へ行って、いろんな人と話をする。これ、基本ね。メモの用意もね。



◆この穴はムーンゲートといって、2つの月の満ち欠けに関係がある。と思う。



◆海賊から船を奪い取ると、いろんな島や町に行けるのさ。後半では大活躍だよ。

『ウルティマ』の世界、ソーサリア大陸は広い。とて～も広い。大陸自体はそれほどでもないが、奥行きがあるのだ。あまりナメてかか

ると、痛いメにあうゾ。心してかれ！ また、ソーサリア大陸を照らす2つの月が時の動きを表わしているが、この月も重要なのだ。

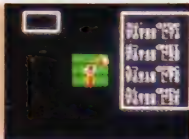
## スリルとサスペンス？ ブラックアウト効果とは？

ブラックアウト効果っていうとちょっとわかんないかもしれないけど、まあ、要するに障害物の先が見えない、日常ではあたりまえのことなのです。森の中では視界が狭いとか、壁の向こうは何にも見えないとか。3Dダンジョンもそうだけど、なかなかリアルでいいと思いませんか？ 思いなさい！



◆あ、あそこに行けるな。何かあるのかな。何がワクワクワク！

◆恐れを知らない戦士たちは、ズンズン進むぜ。それっお！



◆やや、女のコだ。ひやっほー！と思わずスキップしてしまう？

◆のひょ。視界が狭くて、ちよっぴり怖い。いやだなあー！



◆へえー、病院だったのか。なんだ、つまらないの。ちえっ。

◆あ、洞くつだ。入ってみようか。いや、待て。ロウソク忘れた！



# 職業の数は、なんと11種類!!!!

ひえー！ 職業の種類が11種類もあるんだから。それぞれのイメージグラフィックもカワイイし。なんだか楽しくなっちゃうね。

でも、こんなにたくさんの職業から4人を選ばなきゃならないのだから、慎重にね。

戦士



■なんといっても戦闘に強い！ 気は優しく力持ち。ヨロイだってすべて使いこなせるし、武器だってなんでも使えるぜ。でもほかの能力はゼロ。

山賊



■攻撃力はバツグン。ただし防御力がちょっと。器用さもいくらあるし、無難な仕上がりを見ている。獣族がベストだと思う。うーむ。

化学者



■彼の武器は強力だぜ。敵に硫酸かけたりするのだ。おまけにダンジョンではアルコールランプを使うし（うそ）。魔力と器用さがチョチョイ。

シスター



■法力ならこの人だね。小人族のシスターなら、法力値の高さはバスト、いやベストだ。とても重要だね。こいらへん、ゼヒ、パーティーに！

詩人



■ファニーフェイスとはうらはらに、攻撃力が高い。美しい花にはハゲ、もといトゲがあるとはよく言ったものです。魔力も使う。でもねえ。

レンジャー



■真っ赤な太陽、5人揃って、ゴレンジャー！ なあてね。これらの職業の中ではもっともオールマイティーなのだ。使い方に悩んじゃうね。

魔術師



■魔力ならこの人だね。でもね、防御力、攻撃力は限界が低いのだ。体が弱いね。かわいそうだけど、その弱い体でガンバってほしいね。

魔女



■いくらか器用で、法力もある程度使える。パーティーの組み合わせに幅を持たせてくれる。いわば、補助的な役割といえるだろう。ナカナカだね。

騎士



■さすがに戦闘に強い。そのうえ法力まで使えてしまうのだ。なかなか強力だぜ。シビレちゃうぜ。ヒュー。種族との組み合わせは慎重にね。

## ウルティマ式バトルモードだ!!

やったね!

ウルティマ式の戦闘方法は独特だ。まずパーティーの先頭のキャラクターのアクション！ そして2番目、3番目……。4人のアクションが終わったら、こんどはモンスターが1匹、2匹、3匹、とアクションをする。アクションとは、移動、攻撃、魔法、道具の使用だ。



■あっと敵だ。ここは清水の舞台から飛び下りた気分で戦ってしまうしかないね。



■戦闘シーン。飛び道具があれば有利に展開するよ。あとはフォーメーションね。



■敵に勝つと宝箱が出る。ラッキー！ 中にはいくら入ってるかな。へへっ。

## ダンジョンだって3Dだ

迷うなよ!!

迷いやすくて困ってしまう、この3Dダンジョンは、ソーサリア大陸のいたる所にあるのだ。ここに入らなくてはゲームは全然進まないの、怖がらずに、積極的に入ろう。でも、ある程度レベルが上がってからのほうがいいみたい。宝もどっさり、敵もどっさりだよ。



■さあ、ダンジョンに入りました。中は暗いのでロウソクが魔法で明かるくしょう。



■こんなところに泉がある。毒が混じっていたりするので、飲むかどうか迷うね。



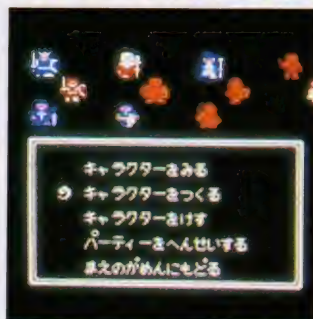
■もちろんダンジョンにも敵がいる。なかなか強い。おまけに逃げられないのだ。



# キャラクター作りは慎重にね

これは便利!!

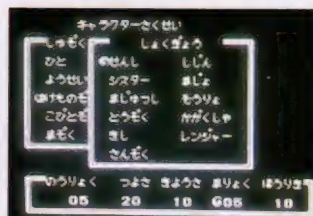
キャラクターのバリエーションの豊富さは、このゲームの魅力のひとつだ。5種類の種族と11種類の職業から好きな組み合わせを選び、50の能力値を4種の能力に振り分ける。もう、キャラクターのバリエーションは無限ともいえるのだ。その中から4人を選び、旅に出るのだ。能力値の振り分けは、これからの冒険の旅を左右するぞ。



■上のキャラクターがカワイイです。

■イージーモードでキャラクター作り。楽チン。

■なんか難しそうだけど、そうでもない。



## ウルティマの基本画面

### ふたつの月の満ち欠け

このふたつの月は、冒険の進行には不可欠なのだ。ピコーズ、ムーンゲートは、この満ち欠けによって左右されているからなのだ。

### モンスター

モンスターは、とてもキレイ好き。特に髪の手入れは欠かさない。モンスタートニックシャンプー、なんてね。うじゃうじゃいるのさ。



**パーティー** 冒険する4人の勇者たちをひっくるめてパーティーという。ビンゴゲームとかするわけではないよ。

### ヒットポイント

いわゆる生命力のことです。もちろん、これがゼロになると、「うっ、ぐえー、バタム!」と死んでしまう。

### 食料

腹が減っては戦はできぬ、とはよく言ったものです。でも、武士は食わねど高揚子、とも言うよね。うーむ。

### レベル

敵をビシバシやっつけて、経験値を増やしたら、ロードブリティッシュのところでレベルを上げてもらおう。

### 健康状態

G	P	C	D	A
良好	毒	力	ぜ	死
				灰

### 性別

M	男性
F	女性

### 職業

F	戦士
O	シスター
W	魔術師
T	盗賊
P	騎士
B	山賊
L	詩人
I	魔女
D	僧侶
A	化学者
R	レンジャー

### 種族

H	人
E	妖精族
D	獣族
B	小人族
F	魔族

### マジックポイント

魔法を使うと、これが減る。もちろん、魔法の種類によって、減り方も違うのだ。魔法は計画的にね。

## 職業とその特性

こういう職業には、やはり得意、不得意というものがある。この表を参考に、自分なりのパーティーを!

特性	武器の限界	持てる	持てる	つかえる呪文	つかえるMP	器用さ
職業						
戦士	すべて	すべて	ない	つかえ	—	なし
シスター	こんぼう	よろい	青銅の	法体系	すべて	なし
魔術師	ナイフ	布の服	魔力系	すべて	魔力値	なし
盗賊	青銅の剣	革の服	ない	つかえ	—	優秀
騎士	すべて	鉄の	法体系	の半分	法力値	なし
山賊	すべて	革の服	ない	つかえ	—	普通
詩人	すべて	布の服	魔力系	の半分	魔力値	—
魔女	こんぼう	革の服	法体系	の半分	法力値	普通
僧侶	こんぼう	布の服	両方	の半分	高い方	—
化学者	ナイフ	布の服	魔力系	の半分	魔力値	普通
レンジャー	銅の剣	よろい	両方	の半分	低い方	普通



# ウルティマの呪文はこんなにある

## 魔力系

戦闘シーンで、敵に有効な攻撃用の呪文。それもナカナカ強力な呪文が揃っているのだ。よく世話になるよ。

呪文	有効モード	効果	呪文	有効モード	効果
クンテ	戦闘時	特定の敵を倒す(オーク、トロル、ゴブリン)。	メラ	ダンジョン	ダンジョンを明かるくする。ラーよりも長持ち。
消費 MP 00			消費 MP 40		
メドラ	戦闘時	敵に火の玉を投げつける。威力は弱いけど。	アシュラム	すべて	すべての法力系の呪文が使えるのだ。やった！
消費 MP 05			消費 MP 45		
ラー	ダンジョン	ダンジョン内を明かるく照らす。効果は短い。	ダクンテ	戦闘時	どの敵にも有効な多数同時攻撃ができてしまう。
消費 MP 10			消費 MP 50		
シーラ	ダンジョン	ダンジョン内で1階下にワープしてしまう。	トドメラ	戦闘時	1匹を目標とした、最高の攻撃呪文なのです。
消費 MP 15			消費 MP 55		
ウーラ	ダンジョン	ダンジョン内で1階上にワープする。脱出用。	アルテラ	すべて	時間を止めちゃう。パーティーは動けるぞ。
消費 MP 20			消費 MP 60		
メドラス	戦闘時	メドラをちょっとパワーアップしたものだ。	ダクメンテ	戦闘時	ダクンテのパワーアップ版。なかなかキーク！
消費 MP 25			消費 MP 65		
カルーラ	地上	他の場所にテレポートする。なかなか便利。	ダキニ	戦闘時	敵グループのヒットポイントを奪い取るのだ。
消費 MP 30			消費 MP 70		
ゴメドラ	戦闘時	メドラスをさらに強力にしたもの。ヤアリー！	ナムソキア	戦闘時	まさに究極の攻撃用の呪文。敵に同時攻撃だ。
消費 MP 35			消費 MP 75		

## 法力系

魔力系と違って、法力系は防御的なものが多い。ウノムやアリ、アルトコなど、パーティー思い、だしね。

呪文	有効モード	効果	呪文	有効モード	効果
クーン	戦闘時	スケルトンやグール、ゾンビに有効な攻撃用。	セクイト	ダンジョン	どこからでも地上にもどれる。まあ、便利！
消費 MP 00			消費 MP 40		
ウネム	地上 ダンジョン	宝物のワナをはずすときに使用する呪文。	ホミー	ダンジョン	ダンジョンを明かるくする。ミーよりも強力だ。
消費 MP 05			消費 MP 45		
アリ	すべて	仲間のヒットポイントをちょっと回復させる。	アリナミ	すべて	仲間のヒットポイントをドーンと回復する。
消費 MP 10			消費 MP 50		
ミー	ダンジョン	ダンジョン内を明かるく照らす。長持ちしない。	ピエタ	地上 ダンジョン	パーティーの今いるところのマップが見られる。
消費 MP 15			消費 MP 55		
ウーダ	ダンジョン	ダンジョン内で1階上にワープしちゃう。	スクーン	戦闘時	1匹の敵めがけて強力な火の玉を投げつける。
消費 MP 20			消費 MP 60		
シーダ	ダンジョン	ダンジョン内で1階下にワープするのです。	サラマンド	地上 ダンジョン	死んだ仲間を蘇生させることができる。
消費 MP 25			消費 MP 65		
ヨーダ	ダンジョン	他の場所にテレポートする。ガチョオオーン！	エスクーン	戦闘時	複数の敵に強力な攻撃を同時にこなうんだぜ。
消費 MP 30			消費 MP 70		
アルコト	地上 ダンジョン	解毒の呪文。痛い痛い飛んでいけえー！	リインカ	地上 ダンジョン	灰になっちゃった仲間の体を復活させてしまう。
消費 MP 35			消費 MP 75		

ファンタジータイプのロールプレイングゲームの名物ともいえる魔法。攻撃用の呪文を主とした魔力系の、2系統に分かれている。最初のうちはわかりづらいかもしれないけど、少しやってみるとだんだん理解できるハズ。いろいろ試してみよう。習うより慣れろだ。

そして、武器や防具、それにアイテムを紹介してしまったのだ。こんなにやっちゃって、ごめんね。

クボーン、今のマジックポイントはある……



## 武器

広大なソーサリア大陸を舞台にしたゲームにしゃあ、武器の数は少ないなあ。でも、それ以外に……。



**ナイフ**  
離れた敵に投げつけられるが、1回使うとなくなる。



**こんぼう**  
ナイフよりも強力。しかし接近戦しか使えないのだ。



**バチンコ**  
遠くの敵にも攻撃できる。まずはこれだね、やはり。



**石のオノ**  
こんぼうよりも強力。これも接近戦用だけど。



**吹き矢**  
離れた敵を攻撃できる。バチンコよりも強力だぜ。



**青銅の剣**  
接近戦の武器としてはオーソドックスなものだね。



**やり**  
近くの敵しか攻撃できないけど、けっこう強力。



**まさかり**  
接近戦用。しかし、破壊力はファンタスティックさ。

## 道具

パーティーの冒険の旅を楽にしてくれるアイテムの数。店で買ったり、敵からネコババしたり……。



**ロウソク**  
暗いダンジョンに灯をともし。時間制限があるのだ。



**魔法のカギ**  
どんなとびらでもこれで開く。1個で1回だよ。



**ジブシーの玉**  
これを使うとマップ上での現在地かわかる。



**時の砂**  
敵の動きが一時的にストップする。ありがたいね。

## アイテムも紹介しちゃえ!!

アイテムは武器、防具、道具に分けられる。これからの長い冒険にはアイテムは欠かせないのだ、絶対！

## 防具

武器と同様、防具も戦闘時や宝箱のワナから守ってくれる大切なものだ。まあ、強けりゃいいんだね。



**布の服**  
まあ、普通の服だけどね。最初から着ている。



**革の服**  
とても軽い防具。だが、強い敵の前では無力なのだ。



**青銅のよろい**  
よろいの中では、一番安い。でもなかなか使える。



**鉄のよろい**  
かなり強力だ。これを装備すれば、まずはひと安心。



**竜のよろい**  
ものすごく強い。でも、装備できないキャラも。



**船**  
海賊を倒し、これを奪ってしまおう。そして海へ！

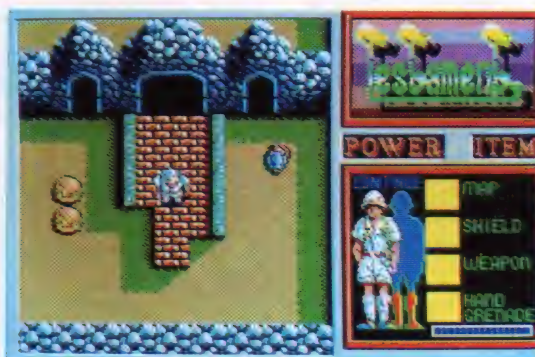
## ロールプレイング

- ボニーキャニオン
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 5月21日発売
- 価格6,800円



# テストメント

最初から最後まで、とにかく気持ちよく弾を撃ち続けられるゲームが登場した。それがこのテストメント。画面を8方向にスクロールさせながら、襲いくる敵をバッシバッシと倒していこう。積みり積もったストレスも一気に解消だ。



■ゲームスタート直後の画面。武器はピストルだけ。パワーレベルも低いので、まずはハンパラーガールを食べて、体力を回復させよう。

## 気分爽快・元気一発の

### 8方向!

### ● 伝説の大陸が復活!

この物語の主人公は、フランス人の探検家ライル。彼は第3の聖書であるテストメントに記された、ディオドラ大陸の伝説を信じていた。その伝説とは、21億年もの昔に5つの首を持ったペンタドラゴンを首長とし、さまざまなモンスターたちが独自の宗教と文明を作りあげ、栄華を極めていたというもの。しかし彼らの信仰した邪教に神は怒りを示し、ついにはペンタドラゴンもろとも、大陸は海底深くに沈められたという。

そして時は流れ、今、海底で目覚めたペンタドラゴンは、ディオドラ大陸の復活させた。昔と同じように、モンスターたちで満ちあふれた大陸、そして邪教。神からの啓示でこのことを知ったライルは、独りディオドラ大陸へと向かったのだ。

……とまあ、ここまでが物語の発端。ゲームはライルがディオドラの地に足を踏み入れたとこ

## スクロール・シューティング

ろから始まる。しかし、ここまで読んできて、みんな何か思い出さない? 一介の探検家にしてはあまりのタフネスさ、そして好奇心旺盛なこと。そう、腰から下げたムチがトレードマークの考古学者、インディアナ・ジョーンズその人といっても過言ではないのだ。

不幸にして(?)冒険をともにしてくれる美女は登場しないけど、歴史を一から塗り替えてしまう考



■武器は一応揃ってるけど、敵が続々と出てくるので気が抜けない。画面はMSX2ならではの美しさ。

古学上の大発見は、キミに多大なる名声をもたらすはず。スリルと冒険を求める探検家としての血と、大いなる野心を胸に抱いて、人類未到の大陸に歩を進めよう。頼りになるのは、鍛えぬかれた自分の肉体だけだ。

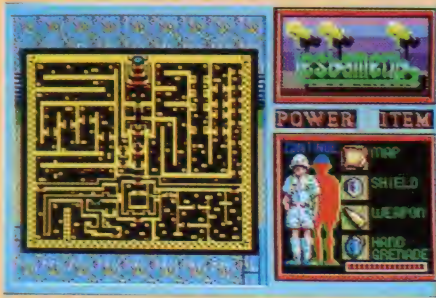
## マップを開いて作戦を練ろうね

テストメントの各面は、なんと135もの画面で作られている。だからやみくもに歩き回っていてもうちがあかないというわけ。そこで注目したいのが画面上に落ちているマップ。こいつを拾うと、各面の全体の構成が把握できるようになる。下の写真は1面のマップで、ESC(エスケ

ープ) キーを押すことで画面に表示される。

ゲームを効率よく進めるには、このマップを見て自分の位置を確認し、ステージクリアとなる出口への最短路を探ることが重要だ。ただこれだけでは情報が不十分なので、自分なりに紙にマッピングすることも大切。

まあ1面くらいなら、画面上でマップを確認しただけでクリアできそうだけど、面が進むにつれてそれも難しくなる。画面上に落ちているマップは、オマケくらいに考えた方が無理かもしれないよ。



■いきなり女の首が浮いてるってのもゾッとしなない。メデューサみたいな髪だけど、石になってないでしっかり開こう。

中キャラはすぐには襲ってこない  
間合いをはかって攻撃しよう!

■逃げる敵に追いつくが、ついでにメデューサの首を落とす。間違っても、この逆にはならないようにガンバロウね。



■クモの化け物が登場。まだ1面だから余裕で倒せるけど、先へ進むとそうはいかない。



# アイテムの効果を確認して、クリアを目指せ!

## ★POWER



〈ハンバーガー〉

●敵と闘って消耗した体力を、回復してくれるのがハンバーガー。

右のパワーゲージを確認しながら、余裕を待って疲労回復に努めよう。ただ体力が満タンのときに食べると、腹痛を起こして動きが二重になるから要注意。食いだめはできないからね!



## ★WEAPON



〈ライフル〉

●真っ正面と左右45度の方向に、3発同時に弾を发射する。後から敵が襲ってくるのを弱くけど、前へ前へと突き進んで行くときには効果的だ。



〈ショットガン〉

●前後2方向に弾を发射する武器。グルグルまわりながら歩くと、自分のまわりに弾幕を張ることができる。この爽快感はテストメントならでは。



〈バズーカ〉

●前2方向へ弾を发射する。連射アイテムを取ると、1秒間に24発なんてワザも。はやくこまめに武器をパワーアップしたいもんだね。

## ★HAND GRENADE



●ハンド・グレナード、はい話が始まる。画面中の敵を全滅させることができ、中キャラに対しては5発分の威力がある。一度に15発まで持てるので、見つけたら拾ってこよう。

## ★MAP



●ゲーム中、ESCキーを押すことで見ることができる。緑の点滅が出口、赤の点滅がプレイヤーの現在位置、そして赤のドットがアイテム(何のアイテムかは不明)のありかを示している。

## ★SHIELD



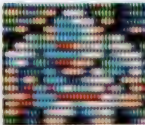
●敵からのダメージを半減してくれるアイテム(探検家が盾を持つというの何だか変な話だけど……)。盾がおかしければ、防弾チョッキを着たと思えばいい。何にせよ必ず取っておこう。

## ★REPEAT



●気合いの玉、と呼ばれる連射アイテム。一定時間だけ有効で、ひとつ取ると半連射。ひとつ目が効いてるうちにふたつ目を取ると最大連射(1秒間24発)となる。気合いを入れて取るべし。

## ★LAILLE DOLL



●ライル人形。ゲームオーバーになったとき、その場所からのコンティニューを可能にしてくれるアイテム。ただし多く取っても無効なので、そのつど探して手に入れなくてはならない。



## ★WARP & EXIT

●ひとつの面をクリアするには、このEXITのところまで達しなければならない。WARPは各面中で行なわれるけど、どこにたがっているかはわからない。マッピングしながら進んでいこう。



●アイテムが集中して落ちているところ。思わずニンマリしたりして……。どこもこんなふうだと、苦労はないんだけどね。

## アイテムを集めよう

いくつ体力に自信があるからといって、やみくもに突き進んでいったのではクリアは到底ムリ。1面も終えないうちに(ちなみにテストメントは135画面分で作られた面が7面+ペンタドラゴン面+隠しステージ?面という構成)、玉碎してしまうのがオチだ。「3番、2回生や〜まだ太郎、イッキ行かさせていただきます!」的な体育会系ノリは、ここでは一切通用しないのだ。

そこで、効果的なゲームの進め方とはいえば、画面上に落ちているアイテムを最大限に利用すること。それぞれのアイテムの効用は右に示したとおりだ。パワーアイテムがハンバーガーってのは、思いつきりハズシタ感じもするけど(あれだけ、ブライドが高いおフランス人が、米国人の食べ物を食べるとは思えないもんね)、ライフルやショットガンはヒット作。これがあるからこそバンバン敵を撃ちまくる、テストメント特有の爽快感が満喫できるというわけ。

基本的にはパワーゲージに注意しながら、アイテムを駆使して敵

を倒していけばいいテストメントだけど、ところどころにトラップが仕掛けられているから、そう簡単には話が進まない。そこでチェ

ックしておきたいのがマップの存在。各面ごとにどこかに必ず落っているはずだから、しっかり拾っておこう。そして理想的には、これを参考にして自分なりのマップを仕上げる。どこにトラップが仕掛けられていて、どこに何のアイテムが落ちているか……これを知らずして、テストメントはクリアできないぞ。

さて、最後にゲーム展開を確認しておくと、敵モンスターたちを倒しながら出口(EXIT)までたどり着いたら1面クリア。面によってはワープゾーンがあって、これを

うまく利用して進まない、出口へたどり着けないこともある。そして7面までクリアするとペンタドラゴンの面へ進め、これを倒すと感動のエンディングが待っているという仕組み。先は長いから頑張ってプレイしてね!

## シューティング

- バショウ・ハウス
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円



ヤッター  
1面クリアだ!

●画面中央のEXIT。OKに乗ると1面クリア。面が進むと、ワープゾーンを使わないと出口に行けなくなるから、クリアが一段とシンドクなるぞ。



# 王子ピンピン物語

～それがら白書～



ヒザを正してRPGに取り組んでた人がやると、思いっきりカタすかしを食ってしまいそうな『王子ピンピン物語』。愛(?)と笑いと戦いの旅がキミを待っている。

## 逃げた女房にや……

「にいーげえ～た～、によ～おおぼうにや～、未練は、なあ～い～があ～」なんて歌が昔あったけど、このソフトはまさにそんなノリ。所は紀伊国屋王国、時は剣と魔法が世界を支配していた中世といったところかな。女と見ればちょっかいを出しまくる、放蕩王子(早い話が主人公。つまりキミのこと)がおりましたとき。

で、まあ、この王子。カドが立

たない程度に遊んでりゃいいものを、ちと度が過ぎたばかりに、お妃の白雪姫がアイソをつかして家出する、という窮地に立たされる。ここで「バーロー、俺の浮気を許せねえような奴あ、こっちから願ひ下げだぜ!」とととと、出て行きやがれ! てな具合にツツパツちゃえばカッコいいんだけど、ただの女ったらしにそんな度胸もなし。結局、世間体を気にした王女(つまりキミの母上だよ)の怒りに触れ、「姫を連れ帰るまで城には入れ

てやらない!」と、武器も持たされずに城外に放り出されたというわけ。まっ、当然ですわな。

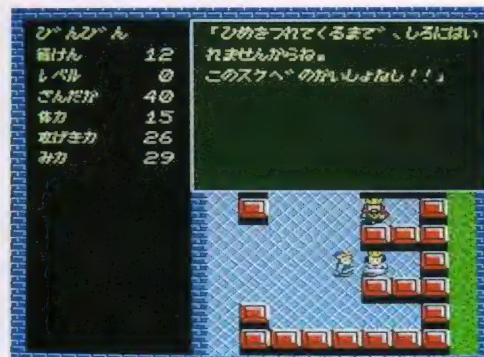
だから、はじめの歌詞に続くのは、「せーけんていー、きいーに～す～るうー、お～うじよがあ～こわい～」と、いったところかな。うーん、なさない話だ。



城を追出されたばかりの王子。まずは町を見つけて武器や防具を揃えよう。それまでは戦っちゃダメ!



## 家出した白雪姫を求めて、道楽王子の冒険が始まる



★「スケベの甲斐性なし!」という実の母・王女のセリフで、王子の人柄も知れようというもの。人望は厚くないな……。

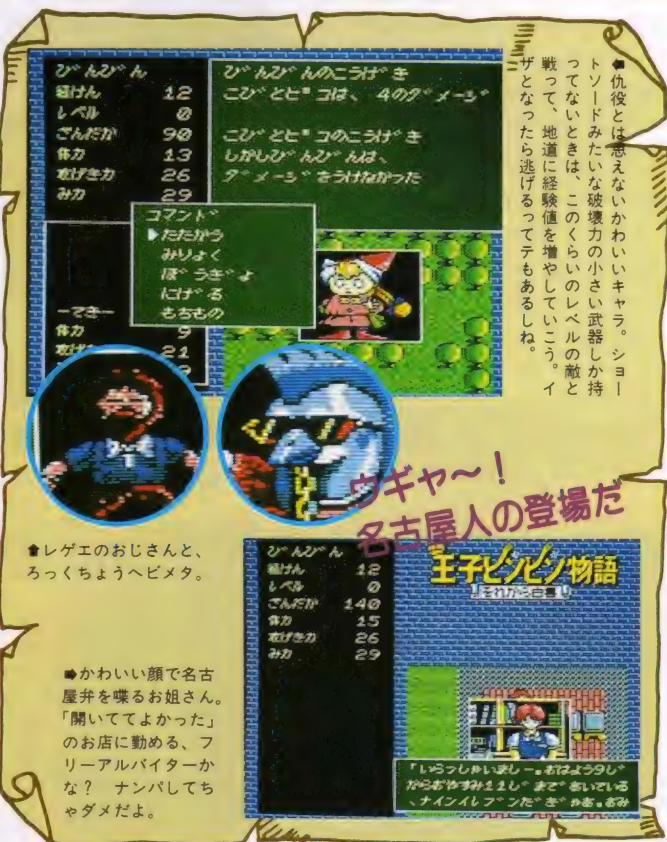
## ゲーム進行は本格派

シナリオ自体はかなりオチャラケタものになってるけど、ストーリー展開は本格的。だから気を引き締めて取り組まないと、一生荒野をホツツキ歩くなんてことになる。基本的には『ドラクエ』タイプなので、町で情報を集め荒野で敵と戦って経験値を上げる、というのが正しい攻略法だ。名古屋弁を操るヘンな奴や、パンチを食ら

わすのも気が引けるレゲエのおじさんなんかも出てくるけど、笑ってばかりいてはダメ。ちゃんと真面目にプレイするんだよ!

### ロールプレイング

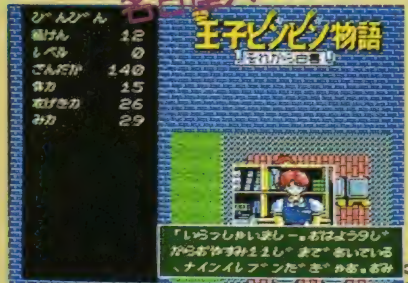
- イーストキューブ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,800円



★レゲエのおじさんと、ろくちようへビメタ。

●かわいい顔で名古屋弁を喋るお姐さん。「開いてよかった」のお店に勤める、フリーアルバイターかな? ナンパしてちゃダメだよ。

ウギヤ～! 名古屋人の登場だ





# ファイアボール

ボールの動きもリアルそのものなピンボールソフトの登場だ。ゆるやかに傾斜した台と軽やかな効果音が、より一層雰囲気盛り上げてくれるぞ。熱くなったら、台を揺すったり傾けたり、実戦そのままにプレイしてみてくれ!!

●ガンガン台を揺らすのはいけど、やりすぎるとこのとおり。TILTとなってフリッパーが動かなくなっちゃうよ!



## ● 単調さがたまらない!

昔は、ただ弾を打ってさえいけば良かった体力勝負のシューティングゲームも、最近ではシミュレーション要素やロールプレイング要素が加わったりで、やたらと複雑なものになりがち。ゲームの難易度自体も年々上がっていて、「ち

よっとヒマつぶしに」なんて軽い動機で始めると、1面もクリアできずにゲームオーバーなんてことにもなりかねない。

ここまでくると、これはもう一部マニアのためのもの。一般庶民の口に入る……おっと違った、歯が立つもんではありません。「うーん、誰でも簡単に遊べて、それで

いてすぐに熱中できるゲームってないかなー」なんて虫のいいことを考えていたら……出ました出ました、この『ファイアボール』。洋の東西、老若男女を問わずに楽しめる、ピンボールソフトの決定版ってわけ。ゲーム自体は、ただボールを打ち返して高得点を稼ぐというだけのもの。とにかく単調な展開なんだけど、それがいやに心地よかったりもする。ついついクセになって、のめり込んでしまうから不思議だなー。

## ● 台を揺すっちゃえ

特にこれといった盛り上がりも見せぬままに、ズルズルとボクらをピンボールの深みにはめていってしまう、魔性のソフト、ファイアボール。そのオープニングは、3画面にもわたろうかという巨大な台が、ゆっくりとせり上がってくるところから始まる。手前にはクォーター(25セント)を入れる穴、そしてボールを弾くシュートスティックが。画面が徐々に上がるにつれ、プレイヤーが唯一操作できる2つのフリッパー(ボールを弾き返す装置)、気紛れにボールの軌道を変えるクレイジーチャージャー、光りながら得点を増していくサンパーバンパー等々、ピンボール台の全容が明らかにされていく

という仕組みだ。

そしていよいよゲーム開始。操作はキーボードでもジョイスティック、ジョイパッドでもOK。左右のフリッパーを上下する外に、なんと台を揺すったり傾けたりと実戦さながらのラフプレイ(?)もできてしまう。「あー、コラコラ、そこ左に落ちたらゲームオーバーになっちゃうよー」なんてときは、すかさず台をバンバンバンとばかりに揺らしてみよう。運が良ければ、ボールを思いどおりにコントロールできるかもしれない。でも、あまり台を揺らし過ぎると、画面にTILTと表示されて、フリッパーが動かなくなるから要注意。

さて、なんだかんだでハイスコアを記録したら、それを残しておきたいというのが人情というもの。そのための方法は2つ。カセットテープか、バナアミューズメントカートリッジにセーブすればいい。そしてゲーム開始時にデータをロード。これでバッチリだね。

## テーブルトップ

- ハミングバードソフト
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

● 絵に3画面スクロールさせて作り出したピンボールの台。プレイ中は中央の部分だけが表示されている。台が傾斜することもあって、ボールが向こうに行けば小さく、こちらにすれば大きくリアルそのもの。跳ね回るスピードもやたらと速い。真紅のファイアボールが登場する秘技もあるよ。

台を揺すって傾けてプレイしろー!





# ヘルツォーク

## ●浮遊感覚に浸っちゃえ

ヘルツォークのメインキャラはランドアーマー。ハンドガンを持ち、背中には飛行用のバックパックを装備した機動歩兵のことだ。早い話がアニメでお馴染みのガンダムみたいなもの。中に人が乗り込んでドンパチ繰り広げる、最新式のバトルマシンだと思えばいい。

これは実際にプレイしてもらえば、だれでも実感してもらえるとと思うけど、このランドアーマーの動きが絶品。とくに空中に浮かび

戦略支援兵器のランドアーマーが画面狭しと飛びまわる、ニュータイプのウォーゲームが登場した。キミは自軍の兵力を整え、めざす敵の本拠地を破壊するのだ。



●画面の右半分にステージが表示される。この部分はランドアーマーの移動につれ、上下方向にスクロールしていくのだ。

## リアルタイム・コンバット・シミュレーション

ながらの移動がなめらかで、フワフワと気持ちよくプレイできる。また、ハンドガンを発射すると、その反動で自分が後ろに下がっていきながら細かい配慮もウレシイ

ね。きっとこのゲームを作ったプログラマーは、かなりの戦略マニアに違いない。

## ●前線基地を叩きつづせ

このゲームの最終目的は、敵の本拠地を叩くこと。しかしそのためには、前線基地を順番につぶしていかなければならない。ステージは全部で9つ用意されており、その中央部からゲームは始められる。ここで敵の前線基地を破壊することができれば、次のステージへと戦場は移動。こうして続

けて勝利していけば、敵の本拠地へと攻め入ることができる。

自軍の兵力の増強は、時間とともに増える所持金を使って整備していく。戦車や対空ミサイル、対戦車砲など、その種類も多いぞ。戦略を練って戦おう。



●兵器を購入するところ。この間も戦闘は続いているので、素早く決断しよう。  
●戦場の全マップ。川を渡って敵陣地に侵攻しろ。



### アクション

- テクノソフト
- MSX2+2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

## 2プレイヤーモードでは、画面が2分割されるぞ



コンピュータとの戦いもおもしろいけど、最高に盛り上がるのが2プレイヤーモード。友だち同士敵味方に分かれて(ケンカしない程度に)ワイワイやろう。画面構成は中央から左右2つに分割されて、それぞれのプレイヤー側から見た地形が表示される。つまり同じ戦いのシーンも、上下ひっくり返って左右に表示されるわけだ。



●ひとつの戦いが、それぞれのプレイヤーの側から見た状態で左右の画面に表示されている。  
●画面下にあるBASEやARMORの部分はダメージ表示。これが100パーセントになると負けだ。  
●1つのステージをクリアすると、最後に残ったそれぞれの兵力が計算され、スコアが表示される。

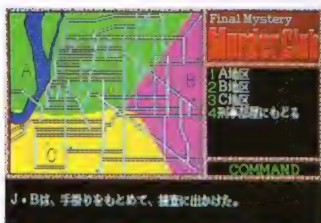




## 殺人倶楽部

## Club Murder

J・B・ハロルドの事件簿と名付けられたこのシリーズ。徹底解析のコーナーで取り上げた『マンハッタン・レクイエム』の前作にあたる作品だ。難易度は超一級品。じっくりと謎解きにはげんでくれ。



J・Bは、手探りをもとめて、捜査に出かけた。

### 被害者はビル・ロビンズ

氏名、ビル・ロビンズ。年齢34歳。若くして自動車販売会社・ロビンズ商会の社長を務める彼は、ある日、リバティタウンにある大学で死体となって発見される。死因は細身のナイフ状の鋭利な刃物にて背後から受けた、数カ所の刺傷による出血多量。死亡時刻は深夜1時ごろと推定される。

当日の彼の行動は、午後8時にロビンズ商会を退社。そして10時ごろに馴染みのバブであるハン



データのセーブは、バナアミュージメントカートリッジとディスクに対応。

リー・フィッシャーマンに現われている。店を出たのは11時30分。そのさい常連客のスタンリー・ハワードと激しく口論していたとの証言も得ている。その後、遺体発見までの足取りは不明。退社してからバブに現われるまで2時間の行動もわかっていない。物取りの形跡もなく、怨恨の線で捜査中。

### 真犯人を追い詰める!

事件があったリバティタウンは、大きく3つの区画に分かれている。まずは市街地のあるA地区。ここに

は警察署をはじめとして、銀行やホテル、飲食店、会社などが集中している。B地区は閑静な住宅地で、被害



## 捜査の基本は聞き込みから こまめにメモを取っていろいろ

●被害者が最後に立ち寄ったバブ。中に入って手掛かりを探すんだ。



「おや、マスターさんですか。さきさきですか?」店のマスターが出てきた。

●ここで質問するA～Hの項目は、ソフトに付属の「関係者調査」に書き込んでいこう。そしてその調査が一杯になったとき、真犯人が浮かび上がってくるはずだ。それまでは捜査の手をゆるめるな!

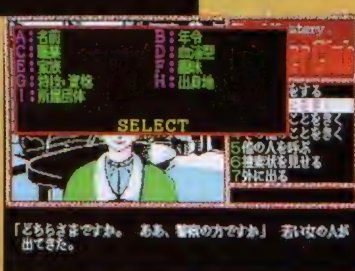
者ビル・ロビンズの自宅があるところ。そして緑の多いC地区。教会や墓地の他、遺体の発見された大学のキャンパスもここにある。さあ、キミは敏腕刑事ハロルドとなってこの街を駆け回り、みごと真



●ここがスタート地点の刑事部屋。同僚のキャサリンが立っている。

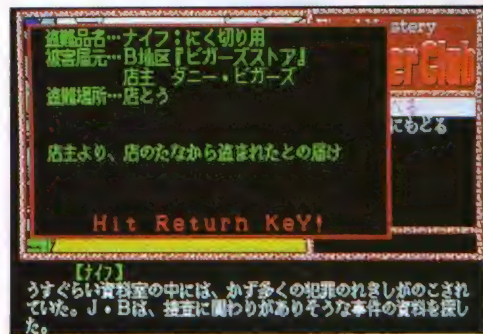


「おや、マスターさんですか。さきさきですか?」店のマスターが出てきた。



犯人を追い詰めるのだ。

なお最新情報として、5月14日に4メガROM版(価格7,800円)の限定発売が予定されているぞ。



●聞き込みだけでなく、警察署にある鑑識や資料室も最大限に活用しよう。迷宮入りした事件に意外な手掛かりがあるかも。

## 殺人事件で発覚した 愛憎関係を解決しろ

アドベンチャー  
■マイクロキャビン  
■MSX2+2DD  
■ビデオRAM128K  
■メインRAM64K  
■発売中  
■価格7,800円



# セイレーン

かわいい動物たちが登場する、ファンタジック・ビジュアル・アドベンチャー。ストーリーは、主

人公のプリルが幼い頃はなればなれになった妹のクリスを探して、旅に出るというもの。途中、いろ



★ゲームの進行はコマンド選択方式なのでラクチンだね。

ような動物たちとの出会いや別れが訪れ、そして舞台も動物の国から人間の世界へと移っていく。そして最後はクリスを救出するために、魔王パズルとの対決が。これに勝利すれば感動のエンディングが訪れるのだ。

最近ではクリアすることだけを目的としたゲームが多いけど、このセイレーンだけは別だ。かわいらしいグラフィックとストーリー性を第一に考えて、子供から大人まで楽しめるアドベンチャーに仕上がっている。一度クリアしても、またプレイしたくなるから不思議。絵本や童話を読むように、繰り返しモニターに向かってしまう魅力を持ったソフトだ。また、データのセーブはバナアミューズメントカートリッジに対応している。



★キャラクターのかわいさはビカイチだ。

## アドベンチャー

- マイクロキャビン
- MSX2+2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 5月上旬発売
- 価格7,800円

# 亜空戦記グリフォン

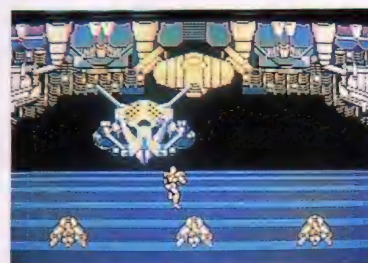
人類を銀河系に広く移住させようと、亜空間航法の実現を望む指導者たち。しかし亜空間航法によりねじ曲げられた空間は歪んだエネルギーを生み、人類初の移住星

である太陽系第10惑星アンナを直撃するという。そのため惑星からの立ち退きをせまられた住民たち。しかし自らの手で築き上げた文明を捨てることは、彼らにはできなかった。そして、悲劇的な同民族同士の戦いが始まる……。

3D表示の美しいグラフィックの中で繰り広げられる、リアルなシューティングゲーム。キミは惑星アンナを救うため、ロボットから飛行機へと変形可能なモビルスーツ、スレイブ・ガンナーに乗って

迫りくる敵たちと戦うのだ。

ゲームのステージは亜空間から地上、そして要塞内部へと目まぐるしく変化する。最終目的は要塞の中央にあるというマザーコンピュータKEL-13。もちろんその前には、さまざまな敵が行く手をはばんでいるから、一時も気を抜くことはできない。ジョイスティックを持つ手にも気合を入れてプレイしよう。



★中央にあるのがスレイブ・ガンナー。可変式のモビルスーツだ。



★ソフトの画面は開発中のもの。なかなか期待が持てそうだけ。

## シューティング

- マイクロキャビン
- MSX2+メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 6月中旬発売
- 価格6,800円

# ハウ・メニ・ロボット

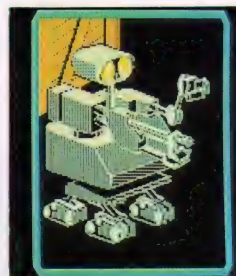
自己学習型ロボットシミュレーションと名付けられたこのゲーム。人間が操作した行動パターンを記

憶していき、状況に合わせてロボット自らが行動をシミュレートするという、ちょっと毛色のかかったソフトだ。

ゲームの目的は、限られた時間内に時限爆弾を処理すること。けれどもエネルギーを吸い取る邪魔者が登場したり、行く手をはばむ障害物があつたりと、なかなか仕事ははかどらない。どんな状況で

も適応できるような、さまざまな行動パターンをロボットに教え込めるかで、ゲームをクリアできるかが決まるといい。

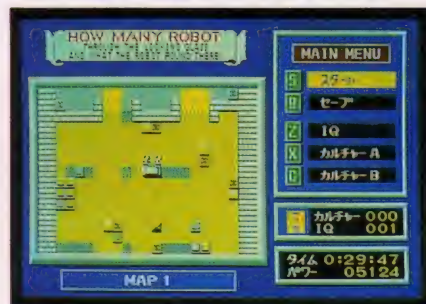
ロボットがどれだけ賢くなったかは、画面右下にあるCULTUREやIQの表示を参考に。生まれたばかりの赤ちゃんに言葉を教えるような気持ちで、根気強くプレイしていこう。「えーい、なんだこのバカ者は！ ちょっとも教えたことを覚えてないじゃないか！」なんて怒ってしまったのはダメ。やる気の無い生徒を受け持った、学校の先生の気持ちになんとかわかってしまうようなソフトです。



★これが主人公のロボットくん。キミの教え方次第で、どんどん賢くなっていくよ。さあ一緒に勉強しよう。

## シミュレーション

- アートディンク
- MSX2+2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,800円



★ゲームスタート直後。IQが1とは、なさないな。

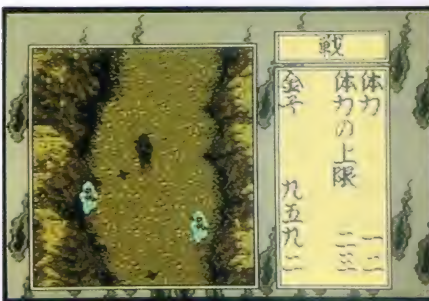


## 忍者

一言でいってしまえば、信長の野望+火の鳥といった感じのこのゲーム。基本的には国盗りをテ

マとしたシミュレーションなんだけど、実際の戦いの場面では縦スクロールのアクションゲームにかわるといふ具合。準備万端整えて、後は運を天にまかすといった感じのシミュレーションには飽き足らない、腕に自信のあるキミなら、ぜひ挑戦して欲しいソフトだ。

写真を見てもわかるように、画面全体のイ



★時代を感じさせてくれる画面。バックの模様がいいね。

メージは水墨画。メッセージの表示も縦書きで、筆で書いたような文字が(ミミズがのたくってるとの説もあるが……)出てくるといふ凝りようだ。

ゲームの舞台は16世紀末。大阪に居城を構えた豊臣氏と、江戸に城を築いた徳川氏が互いにしのぎを削っている頃の話。キミは伊賀の忍者となり、やがてくる関が原の戦いで、豊臣を勝利に導くのだ。そのためにもさまざまな情報を集め、味方に有利にコトを進めよう。



★タイトル画面もオドロオドロしい。

### シミュレーション

- ボーステック
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,800円

## 第4のユニット

キーワードはブロンウィン。この言葉を頼りに、キミは記憶を失った美少女となり、自分自身の過

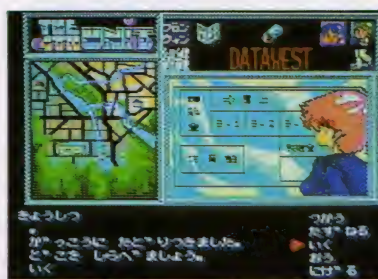
去とキーワードの意味するものを調べださなくてはならない。現在手掛かりとなることは、数日前に練馬区上空で起こったという、国籍不明の航空機同士の撃墜事件。そしてそれを取材した、山田という新聞記者だけだ。また、記憶を失って倒れていたキミを、優介という少年が助けてくれた場所が撃墜事件のあった近くという



★パッチリきまったタイトル画面。期待できそー。

こともあり、キミ自身が事件そのものに関与しているなんて確率も高い。いずれにせよ、ブロンウィンという言葉しか記憶にない状態で、ストーリーは容赦なく進行していく。

ゲームの基本操作はコマンド選択方式。画面に表示されているの中から、好きなものを選んでプレイしていけばいい。まずは事件を取材した山田記者に会って話を聞こう。これからどうして捜査していくか、その手掛かりがつかめるかもしれない。



★失われた記憶を求める旅が始まる。

### アドベンチャー

- データウエスト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

## 抜忍伝説・番外編

忍者の掟を破り、自由を求めて抜忍となった3人の男たちの戦いを描いた抜忍伝説。ディスク4枚

組という超大作にもかかわらず売れ行きは好調なようで、今月号のTOP30でも着々と順位を上げている。そんな話題作の番外編がこのソフトで、本編では悪役だった牛太郎が主人公となったパロディー版だ。抜忍伝説自体が目一杯シビアに作られていただけに、この牛太郎の姿を見ていると思わず笑いが込み上げてくるのだ。



★とにかく笑い転げながらプレイして。パロ版の極め付。

残念ながらこのソフトは、抜忍伝説を買った人だけの限定販売。ユーザー登録した人に発売をお知らせするダイレクトメールが届くという仕組みだ。だから、お店にいっても売ってないからね。



★これが主人公の牛太郎だよー。



★ゲーム展開は抜忍伝説そのままだ。

### ロールプレイング

- ブレイングレイ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中(限定販売)
- 価格3,000円



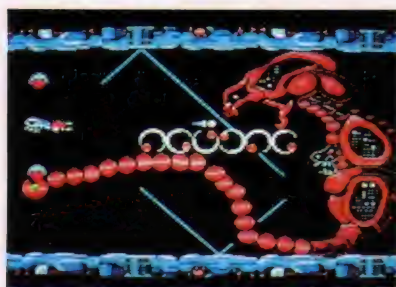
発売間近!

# 最新ソフト情報だ!

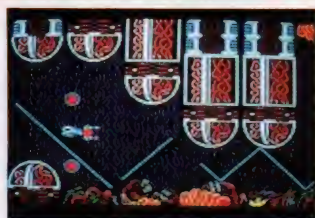
## R・TYPE

究極のシューティングゲームとしてゲーセンファンを唸らせ、傍らに積み上げた100円玉を湯水のごとく使わせてきたR・TYPE。その余りの完成度の高さに、パソコン版への移植は不可能とさえいわれていたこのゲームが、MSX版として開発中との情報が入った。

発売が予定されているのは今年



◆どうしたらMSXでこんな画面が表示できるのだろう。触角がウネウネ動くかと思うとワクワクする。



◆こんな写真を見ると一刻も早くプレイしたくなっちゃうね。夏まで待てるかな。

の8月頃。2メガROM版で価格は未定、アイレムからの発売となる。

掲載した写真は現在開発中のものなので、実際の製品とは若干の違いがあるかもしれないけど、おおよそのノリで仕上がるはず。スピード的にもMSX版での開発なので、かなり期待できそう。シューティングの腕に自信のあるキミなら、要チェックのソフトといえそうだね。

## TDF

超巨大生物対地球防衛軍といったノリの、ウォーシミュレーションゲームが登場する。データウェストから6月頃に発売が予定されているTDFだ。マッドサイエンティストによって地球上に放たれた、核エネルギーにより成長する超生物兵器を、キミは倒すことができるか。しっかりと戦略を練ってプ

レイしよう。メディアは2DDディスク版、MSX2専用 (VRAM128K必要) で開発中だ。



◆開発中の画面から、グラフィック部分を集めてみた。製品版が楽しみだね。

## テラクresta & クレイジークライマー

ちょっと前にゲーセンで話題を呼んだ、縦スクロールのシューティングゲーム、テラクrestaと、これまたゲーセンで話題を呼んだ障害物を避けながらビルをのぼるクレイジークライマーが、2本揃ってMSX2に移植される。テラク

restaは夏頃の発売予定、クレイジークライマーは時期未定。ともにメガROM版だ。



◆懐かしくて、涙がちよちょ切れちゃう、クレイジークライマーの開発画面。

## アレスタ

ザナックという、超ムズのシューティングゲームを生み出したコンパイルから、待望の新作が発売される。その名もアレスタ。全8面の壮大な世界を舞台に (先に発売されたセガ版は全6面)、生と死をテーマにしたスーパー・バイオ・シューティングというわけ。

発売は7月8日を予定していて、



◆2面のラストに登場する地上基地。そこから中から敵キャラや弾がワサワサ飛んできて、気が狂いそう。



◆これがアレスタのオープニング画面だ。タイトルロゴの中で炎が踊っているぞ。

2メガROMで6,800円。写真でもわかるように、MSX2で開発が進められているから、グラフィックの

仕上がりはピカイチだ。またザナックで好評だった、各種のウェポンアイテムも登場。シーンに合わせて特殊武器を選んでいこう。シューティングの出来には定評のあるコンパイルだけに、難易度的にもかなりのものができるだろう。

## ゾンビハンター

ハイスコアメディアワークから発売される、アクションRPGの決定版。魔王ドルゴを倒し、ライフシーカーと呼ばれる天秤を取り戻すのだ。画面表示は上半分が横スクロールのアクションシーン、下がアイテムやパワーなどのメッセージ画面。アクションしながらキャラクターを育てていこう。

MSX2版1メガROMで、6月下旬より発売予定。価格5,800円、要VRAM128Kだ。



◆アクションに強くないとクリアは無理。とろいキミには、チトと難しいかな。

## スターヴァージン

6月にオリジナルビデオとして、ポニーキャニオンから発売されるスターヴァージン。ヒロインの美少女エイコが、エッチな欲望を持つ男性に出会うと左腕のブレスレットが反応し、ビキニのプロテクターをつけたスターヴァージンに変身するという、冒険活劇H風味のビデオだ。これをMSXでゲーム

化したものが7月21日に発売されるという。MSX2専用で、1メガROM、価格は5,800円だよ。



◆開発中の画面写真。なかなかアニメっぽい絵がらに仕上がっているようだね。  
©オガワモデリング/ポニーキャニオン



## 新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は4月15日現在のものです。

5月発売のソフト	
10日	●JIPSHI チャンピオンソフト MSX2/2DD/8,000円
14日	●殺人倶楽部 マイクロキャビン MSX2/ROM/7,800円
19日	●THE プロ野球激突ベナントレース コナミ MSX2/ROM/5,800円
21日	●ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜 ポニーキャニオン MSX2/ROM/6,800円
21日	●谷川浩司の将棋指南Ⅱ ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,500円
25日	●燃えろ! 熱闘野球'88 ジャレコ MSX2/ROM/8,500円
中旬	●サイキックウォー 工画堂スタジオ MSX2/2DD/8,800円
中旬	●YAKSA ウルフチーム MSX2/ROM/7,800円
下旬	●リトル・パンパイア チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円
	●ドラゴンクエストⅡ エニックス MSX2/ROM/6,800円
6月発売のソフト	
18日	●ヨトゥーン ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円
18日	●ハイテッガー ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円
21日	●蒼き狼と白き牝鹿ジーンギスカン ソニー MSX2/2DD/9,800円
21日	●ファミリーボクシング ソニー MSX2/ROM/5,800円
21日	●囲碁倶楽部 ソニー MSX2/2DD/30,000円
21日	●スペースシャトル ポニーキャニオン MSX/ROM/4,900円
24日	●クルージュ ザイン・ソフト MSX2/2DD/8,800円
24日	●ソリテア ロイヤル ゲームアーツ MSX2/2DD/6,800円
中旬	●垂空戦記グリフォン マイクロキャビン MSX2/ROM/6,800円
下旬	●ゾンビハンター ハイスコアメディアワーク MSX2/ROM/5,800円
下旬	●アークス ウルフチーム MSX2/2DD/7,800円
下旬	●TDF データウエスト MSX2/2DD/6,800円
7月発売のソフト	
8日	●アレスタ コンパイル MSX2/ROM/6,800円
21日	●スターヴァージン ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
上旬	●ルパン三世・バビロンの黄金伝説 東宝 MSX2/メディア未定/価格未定
下旬	●エグザイル 日本テレネット MSX2/2DD/8,800円
下旬	●クリムゾン スキャップトラスト MSX2/ROM/7,200円
下旬	●MSX2/ディスク/6,800円
	●囲碁寄せ編「二連星PART5」 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/価格未定
	●サイキックウォー 工画堂スタジオ MSX/ROM/価格未定
	●アルギース 工画堂スタジオ MSX2/2DD/7,800円

8月発売のソフト	
	●R-TYPE アイレム MSX/ROM/価格未定
	●怨霊戦記 ソフトスタジオWING MSX2/2DD/価格未定
	●ザ・リターン・オブ・イシター ナムコ MSX2/ROM/6,800円(予価)
	●囲碁入門編 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/価格未定
発売日未定のソフト	
	●ぎゅわんぶらあ自己中心派 ゲームアーツ MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
	●アルギース 工画堂スタジオ MSX2/ROM/価格未定
	●首都奪回 ZAP MSX2/2DD/価格未定
	●DOVE システム サコム MSX2/メディア未定/9,800円
	●F-15ストライクイーグル システムソフト MSX2/ROM/5,800円
	●名監督 JDS MSX2/2DD/価格未定
	●ベトナム1968 スキャップトラスト 詳細未定
	●スターシップランデブー スキャップトラスト 詳細未定
	●ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ MSX2/ROM/価格未定
	●テラクレスタ 日本物産 MSX2/ROM/価格未定
	●クレイジークライマー 日本物産 MSX2/ROM/価格未定
	●クレイズ ハート電子 MSX/ROM/5,800円
	●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL 研究所 MSX2/ROM/価格未定
	●パチプロパチ夫くん HAL 研究所 MSX2/ROM/価格未定
	●首斬り館 BIT <sup>2</sup> MSX2/メディア未定/価格未定
	●アメリカンフットボール ビングソフト MSX2/2DD/7,800円
	●ラスト・ハルマゲドン ブレイン グレイ MSX2/2DD/価格未定
	●ファンタジー ボーステック MSX2/2DD/価格未定
	●通信対局検定編 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/価格未定
	●エメラルド・ドラゴン バショウ・ハウス MSX2/2DD/価格未定
	●釣りキチ三平〜謎の魚編〜 ビクター音楽産業 MSX2/ROM/価格未定
	●白夜物語・ウインチェスター家の末裔 イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定

## その他の新作情報

## コンパイルよりディスクマガジンが創刊!

新作ゲームのデモや情報、な  
つかしの名作ゲームなどがパッ  
クされたディスクマガジンが、  
コンパイルから7月5日に発売  
される。価格は980円~1,980円

くらい。2DDディスクの容量い  
っぱい、720キロバイトもの情報  
が詰まっているぞ。詳細は未定  
だけど、次のMマガでお知らせ  
できると思うからお楽しみに。





# 眠れぬ夜へ誘う、2匹のドラゴン!!

## 上海

最近、「上海中毒」という現象をよく耳にする。というのも、『上海』を始めると止まらないらしい。そんな麻薬的ゲームの秘密を考えてみた。

どーも。日本一の未成年レビュー(うほ™)、換気扇田川です。どうぞお見知りおきを。まあ、能書きはこれくらいにしておいて、さっそく本題に入りましょうね。

えー、今月の1発目は『上海』。すでに他のパソコン版で人気を博しており、「上海中毒」に侵されている人も少なくないはず。そこで、今回はこのゲームがなぜ人気があるのか(これはなぜ面白いのか、に

通じる)、少し歴史的背景を踏まえて(たいしたものではないか)考えていこうと、かように思います。

まず、『上海』を語る前に麻雀についてチョット触れておかなければならない。麻雀の誕生というのはあまり明確ではなく、いろんな説がある。とある歴史家によると、孔子の時代にはもうその端を発していたという。中国4000年の歴史の「産物」として知られるラーメンの次に古いと推測する(大ボケ)。

麻雀は最初、長い航海のヒマつぶしに遊んだものらしいのだ。初めはカードゲームとして始まった麻雀は、最終的にはカードが、動物の骨や竹でできた牌に変わり、風で船のデッキから吹き飛ばされる心配がなくなった、というわけだそう(昔話風)。



その後、麻雀は1920年代の禁酒法の時代にはアメリカの人々をたちまち魅了したのでした。

さあ、ここで問題です(某クイズ番組のマネ)。『上海』を作った人はどこの国の人でしょうか? 「はあい、中国人でええ〜す!」ブ〜!! はい、残念でした。正解はアメリカ人です。米国人なのです。しかし事実は小説より奇なりとはよく言ったものです。この『上海』、パズル好きのアメリカ人が試行錯誤を繰り返し、プログラミングしたというのです。まさにインド人もビックリ、中国人もビックリなのです。うーむ。

麻雀の歴史で、アメリカの事をチョロッと触れたのも、じつはこのためなのです。読者の中でも私のように、『上海』の原作は中国で、アメリカ人がそれをパソコン版にした、と思っていた人がいたと思います。麻雀牌を麻雀の他に、何かできないものか。そんな「天才」の苦勞の表われなんだろうと思います。



◆ひえ〜、ここまできて、それはないよなあ! 黙ってやり直しましょう。ちえ。



◆ゲームを始めたばかりのところ。今は四筒(スービン)を取ろうとしている。

## 井串汗芥名人の「何を切る」7

ここまで比較的順調にきましたが、そろそろ「うむ」と考え込んでしまおう。とくに筒子(ピンズ)の位置がイヤラシイので、そこを頭に入れておこう。まず、すでに1組取ってあって、残りの1組が取れる状態のものは早々に取っておこう。また、二筒(リャンピン)が4枚取れるね。五筒(ウービン)は後まわしにして、竹と梅も取っちゃおう。上の七索(チーンソウ)なんかも取っておくと後々で楽になるんだわ。平べったくしながら小さくするといいいんだよ。



◆あれを取って、それを取って……。あー頭が痛い。

**Help!** とっても親切ね♡

Backup A move  
Try Again  
Show All moves  
Peek  
Quit this Game

◆上から1手戻し、初めからやり直し、取れる牌の表示、任意の牌を取り去る、ゲームの中断。なかなかプレイヤー思いのオプションに謝謝!





●右側の牌なら見たことがあるという人も少なくないでしょ？よく麻雀牌のケースに、ひっそりと置いてあったりするでしょ、ね！



## まあとってもキレイ！



●ではこれらの牌は何に使うのか。「上海」以外に使うのか？それは秘密です(知らないわけではないぞ。でも本当は知らないのだ)。



では、なぜこのゲームは人気があるのか。とくにこのゲームは女性に人気が高い。その秘密を少し考えてみようと思う。

まず、ルールが簡単であること。基本的なプレイ方法というのが、山積み(うみ)にされた麻雀牌から、上と右または左に牌がない同種類の牌を1組(2つ)ずつ取っていき、全ての牌を取り除いてしまえばよい、ということなのだ。文章として書くと長く感じるが、実際はとても単純であることがわかる。これはゲームのコンセプトがしっかりしているからだ。このお手軽さがウケている理由の代表であるのだ。1つの面に費やす時間はせいぜい15分程度なので、プレイヤーの中には「少しの空き時間をどう過ごすかな」というときに遊んでいる人も少なくない。ロールプレイングゲームなどは、比較的長い時間がないと、ある程度の遊戯感に浸れないのに対して、このゲームは、息抜きとして遊べるのだ。パズルといっても従来のものとは違い、さしあたりぐったり、もとい行きあたりばったりでも遊べるし、さらに、それでいて深いモノを感じるのだ。プレイヤーが引かれるのもうなずける。

人気の秘密の理由の2つ目としては、面数が多いということだ。これには、入門用として3つの面がファイルの中に入っているほか、「New Game」を選べると、次から次

へと違う面が表示されるわけ。

ただ、惜しむらくは物理的にどうしても解けない面が発生することだ。「New Game」で表示される面は無限なので、仕方ないのかもしれないけど、やっぱりいつも解ける面でないでプレイヤーだって「うーむ」とうなってしまおうだろう。

最近のゲームは、「複雑にすればおもしろい」という明確にまちがった傾向に走りがちのような気がする。私は「上海」に、そのような他のゲームを笑っているような、一種の風刺的なものを感じるのだ。アイデアが良ければ、ユーザーは必然的についてくる。ゲームの「原点」を再確認するためのいい薬となれば嬉しいんだけど。データ：システムソフト、MSX2

メガROM、5,800円

評/換気扇田川水胞(働く子ども)

## 井串汗芥名人の「何を切る」2

ここでは九索(チューソウ)の正しい取り方だよ。まず下の六万(ローワン)を取る。すると下から二索(リャンソウ)が出てくるのでそれを取る。すると一索(イーソウ、クジャクね)も取っちゃう。そのあと、すかさず今取った一索の隣と右下の八索(パーソウ)を取る。菊がでてきたでしょ？ 取れるようになった一筒(イーピン)を取り、菊と上の花(アヤメ?)を取る。ほーら、中央の九索が取れるようになったでしょーん！

ここまでくれば、この面は楽だよーん。●ここまできたらチョット一息。ま、コーヒーでも。



## ドラゴンへの道

上海の解法に思う

「上海」に終わりは無い。ピコズ、無限に面数があるからなのだ。もちろん、各面の解法は違ってくるわけで、決定的な攻略法もない。そこで、例としてこのドラゴンへの道の解法で各自研究してくれ。



●それでは始めましょう。まずは両端と角を取るうちに進めていこう。

●とかなんとかいって、二匹は筒子に注意ね。

●ここまでくれば二匹はもう！でも、発はまだ取っちゃダメよ。

●やったね！南を取れば、2匹のドラゴンが祝福してくれるのさ。

## おめでとうございます



### 10段階評価!

	田川	死神	赤玉
第一印象 ●	9	7	6
操作性 ●	8	8	7
グラフィック ●	8	7	8
シナリオ ●	6	5	7
お買得度 ●	9	7	8



# 今日も小林ひとみで夜が更けるっ!!

小林ひとみのパズル イン ロンドン

Hitomi Kobayashi

わしの名は死神博士。夢は世界を征服することじゃ。その計画に、わしはMSXを使うことにしたのじゃ。おっと、このことは正義の味方にはないしょじゃぞ。

ガチャッ、ドタドタドタ。

「博士一つ、どこにいらっしゃるんですかー? 博士一つ、おかしいな、またパチンコ屋に行っちゃったのかなあ?」

戻ってくるそうそう、さわがしい奴じゃな。わしはここにおるぞ。それより、例の計画に使うソフトは見つけてきたのか?

「あっ、博士! そこにいらっしゃったんですか。いやー、やっと見つけましたよ。世界征服に使えるようなソフト!」

ばかもの! 大きな声で言うんじゃない。我々の計画が正義の味方にばれたらどうするのじゃ。まったく、おまえには慎重さがなくてこまる。

「すみません。で、これがそのソフトです。どうぞ」

どれ、タイトルは「小林ひとみのパズル イン ロンドン」か。ふむふむ、小林ひとみというと、あのストリップで有名な娘じゃな。

「博士、それは清水ひとみですよ。

でもまあ、この2人を間違える人は多いかもしれませんね」

とすると、昔巨人軍で玉を投げていた奴か?

「それは、小林繁」

じゃあ、「びふないと」を作ってるやつか?

「それは、小林製菓」

ジャッキー・チェンの得意技。「それは、少林寺拳法でしょ! 博士いいかげんにしてくださいよ、ぜんぜん違うじゃないですか」

ジョークじゃよ、ジョーク。わしじゃって、小林ひとみぐらい知っておるわい。何度かビデオを見てお世話になっておるからの。

「アダルトビデオを見る者は、誰でも必ず1度は彼女のビデオを見る、と言われてますからね」

ふむ、まさにそのとおりじゃの。で、そのソフトには彼女が登場するわけじゃな。どういう感じのゲームなんじゃ?



in London

「はい、これはいわゆる、昔からよくあるアダルトソフトで、バラバラになっている小林ひとみの写真をもとどおりに完成させると、ひとみちゃんからのメッセージが表示されて、1面クリアって感じの、オーソドックスなパズルゲームですね。パズルの種類も16パズルや押し出しパズルのような普

な。ということは、このソフトを使って、健全なパソコン少年をスケベにしようという作戦じゃな。ふむ、まあ世界征服の第一歩としてははてごろなところかう。

「ありがとうございます」

では、ためにちよっとやってみるとするか。パチッ、ブーンガチャガチャ、パツ。

おおっ、これはまさに小林ひとみ! しかし、あっというまにバラバラになってしまったのう。どこがどこにつながるかまったく見当もつかん。こりや思ったより苦労させられそうじゃわい。じゃが、IQ7300のわしの敵ではないわ、ハッハッハ。ここを上を押して、こ

通のタイプのものだけみたいです。まあ、この手のソフトは技術どうこうより、絵の美しさと枚数で勝負ですからね」

なるほど、アダルトソフトか。まあ、小林ひとみじゃから当然じゃろう

## ★1時間経過

●やっとのことで、ここまでできた。えっ、なんで大事な部分だけできてないのかって? 楽しみは最後にとっとなきゃね。



この写真を見つと見てみよう。ほら変な物に見えてきたでしょ。H! ぽ





こを左に押して……。

「では、私は夕食の材料の買い出しに行ってきますので、博士はてきとうに遊んでみてください」

うーむ、ここが上で、ここが右で、ここを下と……ブツブツ。

「じゃあ、行ってきまーす」

——2時間17分経過——

「ただいまー！ 博士、よろこんでください、今夜のメニューは、博士の大好物のハンバーグです！

あれっ、博士まだそのゲームやってたんですか？ しかも、さっきと同じ面じゃないですか？」

これを下にさげて、ブツブツ。

「あっ、違いますよ。となりを上にあげて、これを右にもってくるんですよ。あー、そうじゃないって、右ですよ右！」

でえーい！ うるさいやつじゃな、見ろ！ おまえがごちゃごちゃ言うからバラバラになってしまったではないか。もうわしはやらんぞ！

「じゃあ、見てくださいね。いいですか？ これをこーして、これをこーすれば……ほら、できた。博士、こんなのを2時間以上も悩んでたんですか？」

ふん、わしゃつかれた、寝る。

「えっ、お食事はどうしますか？」

いらん！ ガチャッ、ボタン。

「あーあ、すねて部屋に閉じこもっちゃったよ。しょうがないなあ。それにしても、気の短いあの博士が、2時間もぶっとおして遊んでたなんて信じられないなあ。アダルトソフトには麻薬の効果があるのかもしれないぞ。今度、研究してみようっと。さて、晩ごはん作ろっと！」

データ：インフォーマーシャル、MSX2、2DD、6,800円

評/死神博士と石橋助手  
(世界征服研究所)

## 小林ひとみの基礎知識

昭和40年9月2日生まれの22歳。身長155センチメートル。B 83・W 56・H 84、乙女座で血液型はAB。松本かおり名でビデオデビューし、現在までに30本以上の作品に主演。名実ともにアダルトビデオ界の女王である。(マジ)



## Mマガ美少女写真集

●(株)アスキーがついにアダルト業界に進出！ (ウソ)●モデルはもちろん小林ひとみ嬢、22歳。●なんと！ ノーカット、無修整！ (のはずがない) ●そのうえ書店で予約された方には、もれなく秘密の生写真と撮影に使用したスキャンティーをプレゼント!! (だったらうれしいけど)

満足していただけたか

定価2,500円予約受付中(大ウソ!)



### 10段階評価

	田川	死神	赤玉
第一印象 ●	8	8	5
操作性 ●	6	7	7
グラフィック ●	9	8	7
シナリオ ●	5	6	6
お買得度 ●	8	7	6



# 追い越しぎわのウィ〜〜ン音が快感!

## F1スピリット

昨年の夏に発売以来、いまだに人気が衰えない、ベストセラーソフトのF1スピリット。ジョイスティックを握れば、もう気分はセナ、ピケ、マンセルよ。

きゃいん、やってきました今年も。え、何がって? もっちろんF1のシーズンよ!

4月3日のブラジル、5月1日のイタリアと第2戦まで進んできたけど、どうやら今年は、ターボの規制が厳しくなって、これまでに以上に混戦になりそうね。ワクワクしちゃう。

ところで、わたし、某石油メーカーのF1クイズに当選して、英国はシルバーストーンサーキットにF1を見に、夏は……あっと、英国に夏はないらしいけど、行っちゃう赤玉です。よろしくねっ。

上の話、「えーっ、ウソッ」とか言われて、眉にツバつけてジョイスティック投げつけられそうだけど、ホントに当たっちゃったの。

これも、せっせとアクセル全開でF1スピリットやりながら、当たりますようにって念力を送っていたおかげだわ。

もう、周りの人に「これで、オマエの一生の運はつかいはたしたな〜」って言われたり、言われた

ことを証明するかのように、犬のウン〇踏んじったり……。

でも、わたしメゲないもん! 動く立体超巨大F1スピリットをこの目で見るのを心の支えに、強く生きていくんだあ。

ところで英国ってMSXがけっこう普及しているところでしょ。ということわあ……F1レース第8戦が行なわれるシルバーストーンの地元観光局と、コンピュータ・ショップの協賛で、テントの下にMSXをずらーっと並べて、「F1スピリット大会」とかあったりして。そうになったら、バリバリのイギリス・パンク娘が相手だって、たとえエリザベス女王が出てきようと、わたし、負けないわ。優勝したら、マンセルとディナーできるとか。

きゃああ〜っ、興奮!(グワガッシャーッ)

ハッ!? いけないいけない。F1スピリットやりながら、つい、白昼夢にふけっちゃった。あ、言い遅れましたけ



あざやかなブルーの車がライバル車。キミが上位に入ってくると出現する。コイツを倒す(〜)と快感!

ど、わたし、マンセルのミーハーなの。

ほら、マンセルの走り方って、1位になるか、そうじゃなければリタイヤかでしょ。すっごく親しみわいちゃうの。

わたしの走り方は、アクセル踏みっぱなし。ブレーキなんて、まるっきり踏まないもん。どんな急カーブ・急コーナーだって、右に左に蛇行しているコーナーだってぶっちぎりよ!(注・もちろん、

F1スピリットでの話ね)

おかげで、ちょっとカーブを切るタイミングが狂うと、コース・サイドの林の中にすっ飛んで行っちゃうんだけど。無謀とわかっていても止められない。だって、ブレーキ踏んで、スピードを落とすといくと、後ろから来たヤツが、グイーングイーンと抜いていったりするでしょ。それがいやなんだもん。ホントに、「なんびとたりとも、俺の前を走るんじゃねえ」という俺分になっちゃう。

だから、F1のステージの前にクリアしなくちゃいけないラリーのステージは苦手なの。苦勞した〜。コースがダートでスリップするから、アクセル全開にできないし。もしも、ラリーがー番初めに走るレースになっていたら、このゲームに、こんなに入れ込まなかったと思うの。

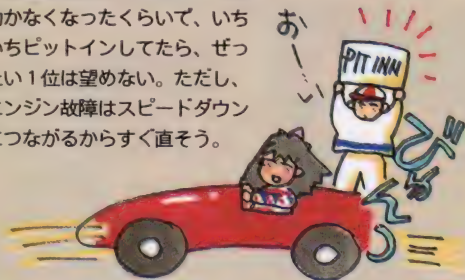
逆に、こういうことも言えるか



★2プレイヤーで遊ぶ。ボディーが2人同色だと、せりあっているとき区別がつかなくなり妙な気分になれる。

## キミも最速ドライバー 1

前輪が壊れたとかブレーキが効かなくなっただけで、いちいちピットインしてたら、ぜったい1位は望めない。ただし、エンジン故障はスピードダウンにつながるからすぐ直そう。



ピットイン0を目指せ

## キミも最速ドライバー 2

比べてみると、2人参加のときのほうが、遅いタイムでも優勝できる。とくに、ひとりが後ろで後続車のつぶし役になると、かるがるとトップの座を手に入れられちゃうよ。



1人よりも2人モード



## キミも最速ドライバー3

かしやかしギアチェンジして走るのはプロっぽいけど、コースはずれて草地に乗ってもすぐ復帰できるAT車がおすすめ。だいたい、ポールシェだってAT車を出してるでしょ。

AT車をあなどるな!



もしれない。ラリーの、抑えて耐えて、みたいなステージの後だったからこそF3000やF1のステージが、なおさら楽しくなったって。もう、抑圧を解放しきったようなスピード感を、心ゆくまで味わうことができるからね。

現実の世界では、どう転んでも、かなえられない望みってあるじゃない。F1ドライバーになることも、そのひとつ。世界中で、たった26人しかいないうちの、その中の1人になるなんて、ほとんど不可能だよ。まして、実際のコースで1位のチェッカーフラッグを振ってもらうなんて、海に落とした小石をもう一度拾いあげるようなものだよ。

でも、このF1スピリットの中でなら、わたしだって天才セナだろう。



◆これは特殊走行(?)。つつましいガード裏抜け走行に、コース横断もとの位置帰り走行なのだ。

と、ベルガーだろうと、ピケ、プロストにだってなれちゃうわけなの。

ひとりでプレイしているときには、プロストにセナが、中島悟にブーツェンがいるように、ちゃんとライバル車まで登場してくれるし。車のバックファイアーや、走っているときの音とか、なかなかリアルな感じに作られているゲームよね。

だから、まるでホントにF1を体験しているような気分になってくるのよね。で、テレビでやっていた本物のレースの中継を見ていて、「あ、このレース走ったことがある」とか「そうそう、このカーブは難しいのよね。インからアウトに抜けなくっちゃ前の車



◆スタートの良しあしでも勝負が決まる。右に切るか左に切って出るか、いい方向はコースによって違うの。

を抜けないの」なんて。

でも不思議。あらためて、F1レースのビデオ画面と、ゲームの同じコースの画面を見比べてみると、全然といっていいくらい似ていないの。

まあ、考えてみれば、あたりまえなことよね。コースの周りの景色なんかもありリアルに作っていたなら、何10、何100メガのROMがあっても足りやしない。MSX本体よりもゲームカートリッジのほうがおっきくなってしまうわ。

結局、似ているのは雰囲気なのね。メモリの極端な制約の中で、ここまで本物に近く思わせるデザインで、偉いと思う。

カコミで、必勝のための5つのポイントを紹介したけれど、これ

は、ゲーム後に振り返って考えてみれば、こういうことがいえるかもね、ということ。だいたい、ゲーム中って、あれこれ考えてなんかいないもん。それに、これって深く考えてどーのこーのっていう種類のゲームじゃないと思うわ。ただ、素早い

## キミも最速ドライバー4

次は右カーブで次は左……と考えなくても体が自然に反応するくらい、コースを把握することが大事。それで、できるだけ直線に近い走りをするのが、勝利へのポイント。



走るコースをよく覚えよう

反応あるのみよ! ひたすら、突っ走ればいいと思うの。

前に何かがいたら、追い抜きたくなるのが本能よ。別に、スピンして何回こけようがかまわない。もう1レース、チャレンジすればいいの。車のパーツの選択だって、走ってみて合わなければ、変えていけばいいことよ。レースって、やっぱり体験がものをいうのよ。

ホントの必勝法は、とにかくコンマ1秒でも速く、そして、1台でも多く追い抜いてやろうって気持ちを燃えたぎらせることっ! がんばってね!

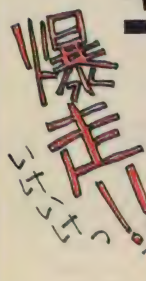
データ: コナミ、MSX1

メガROM、5,800円

評/赤玉ゆみ

(爆走火の玉ギャル)

## キミも最速ドライバー5



使うのはエンジンブレーキだけ。アクセル踏みっぱなしが怖くてできない人は、スペースキーにマッチ棒をはさんでみよう。それで、ハンドル操作だけに専念すればいいの。

ブレーキはいらない

### 10段階評価!

	田川	死神	赤玉
第一印象	6	8	7
操作性	8	7	8
グラフィック	8	7	8
シナリオ	7	6	7
お買得度	8	8	9



MITSUBISHI

SOCIO-TECH

# 通信という裏ワザ

一人でゲームを楽しむのもいいけれど、いま話題の中心はパソコン通信のマルチプレイヤーゲームです。MSXのオンラインには愉快的な仲間がワイワイ集合しています。TS2Hはこれ1台でパソコン通信ができ、多機能電話も使えます。



## これ1台でパソコン通信

TS2Hは300/1200bps全2重モデムと通信ソフトが内蔵されています。いまあるテレビと電話回線のモジュージャックに接続するだけでパソコン通信が楽しめます。ネットワークの通信条件(プロトコル)を一度登録してしまえば、ワンタッチでオートダイヤル、オートログインができます。フロッピーディスクドライブ(別売)でアップロードやダウンロードも思いのまま。付属の多機能電話は便利な電子電話帳が使えるパソコン電話です。

### お父さんの証券ホームトレードに

自宅で株価情報の収集や売買注文ができます。指一本で操作できるから、キーボードに慣れていないお父さんにも気軽に使えます。



### 漢字電子電話帳を内蔵

100件の氏名と電話番号を登録できます。画面上の名前を指定するだけでオートダイヤルしてくれます。再ダイヤルもワンタッチです。



### ダイヤル回線でプッシュホンサービス

ダイヤル回線でもプッシュホン回線と同様に、航空券の予約などのサービスが受けられるトーン信号発生機能があります。

### 第2水準漢字を搭載

JIS第2水準漢字ROMを標準装備しました。人名や地名などの表記に便利です。

### 通信画面は漢字40字/行の本格派

圧縮表示によって漢字40字/行の読みやすいスタンダードな通信画面を実現しました。

### ダブルスロットアダプタが付属

スロットが2倍に使えるアダプタがついてます。

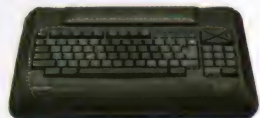
## 2タイプで選べるTS2シリーズ



ML-TS2H形 標準価格75,000円

(写真のRGBケーブルは別売です。)

いまご使用の電話が使えるタイプもあります。



ML-TS2形 標準価格65,000円

専用ハンドセット(電話機): 別売

ML-HS形 標準価格10,000円

# 三菱テレコムステーション TS2H

■三菱テレコムステーションには保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえお受取りになり、大切に保存してください。

■カタログをご希望の方はハガキに資料請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所TS2係へ。

MSXはアスキーの商標です。

資料請求券  
マガジン・TS2

三菱電機株式会社



# 正義は勝つ。

目が充血し、喉は渇く。想像以上の画像に  
思わず唖ってしまう……。と、大反響の  
ラスタン・サーガだ。是非、君にも体験して頂きたい。



画像が凄い、ステージこれまた凄い。



## RASTAN ラスタン・サーガ SAGA

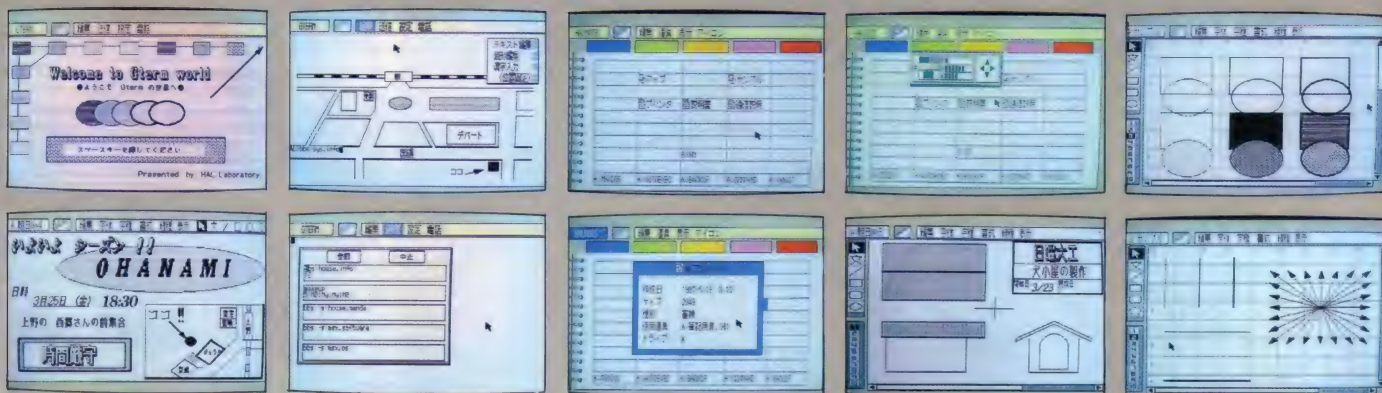
メガ  
2M  
ROM

標準小売価格 ¥5,800 MSX2 TMS-05

MSX はアスキーの商標です。メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。© TAITO CORP. 1988

楽・し・さ・を・演・出・す・る  
株式会社 **タイトー**  
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 03-264-3590





# HALNOTEの新メニュー

トラックボールを使った簡単操作と機能の充実。MSX<sub>2</sub>の世界を広げるHALNOTEは、誰もが夢になれる統合化ソフト。バインダ機能、日本語ワープロ機能、ドローイング機能、そしてMSX通信も楽しめる、こんなHALNOTEに、新しいソフトが加わりました。文章を自動的に作成する代筆の機能です。これですます、HALNOTEの世界が広がります。またHALNOTEには今後、カード型データベースやその他のアプリケーションソフトが次々と登場する予定です。

NEW  
アプリケーション  
ソフト

会話形式で、画面の指示に従うだけで、  
文書を自動的に作成できる代筆機能。

## 自動文書作成プログラム 直子の代筆 (6月発売予定)

「直子の代筆」は、ワープロに不慣れな方でも、文書を書くのが不得意な方でも、簡単に文書を作成できるソフトです。ビジネス用と個人用のさまざまな文例があらかじめプログラムされています。〈愛の告白や詫言状の文例もあって、おもしろい〉操作は画面に表示される指示に従って、時候のあいさつを選んだり、相手の名前や会社名、日時などのキーワードを入力するだけです。最初の設定だけであとは、自動的にキーワードを盛り込みながら文章を作成します。いままではワープロを使ったことがなくても素早く文書が作成でき、言葉使いにあれこれ悩むこともありません。同じ文書をいくつも利用したい場合でも、キーワードだけを変更すればOKです。

NEW  
アプリケーション  
ソフト

ネットワークへの参加が楽しめる。  
図形を使った通信も楽しめる。

## 図形通信プロセッサ Gterm(ジーターム)

お手持ちのMSX<sub>2</sub>とネットワークのホストコンピュータとの通信が可能です。例えば、電子掲示板(BBS)で興味のある情報を見たり、電子メールで手紙のやりとり、リアルタイムでのおしゃべりや電子会議ができ、データベースの利用もできます。また、ネットワーク上で図形を送信したり、受信したりすることもでき、文書だけでなく、画像を駆使した通信が楽しめるのが特長です。通信中の入力には、かな漢字変換が利用でき、リアルタイムでかな漢字混じりの文書を送信できます。受信したデータのダウンロードも可能です。

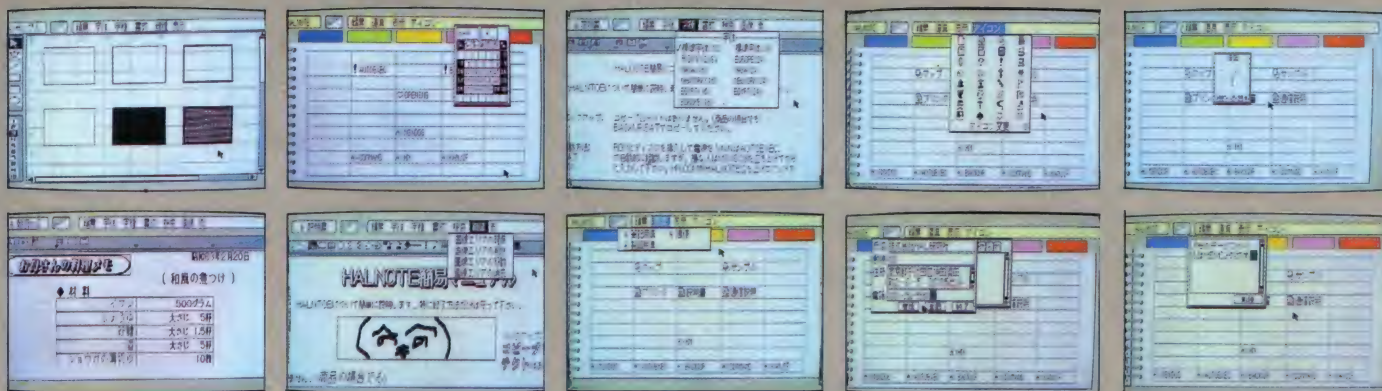
注)図形が送信できるのはMSXネットだけです。

ディスクの中身が画面に絵で現れる。操作は簡単、マウスやトラックボールでクリックするだけ。

## デスクトップ バインダ

デスクトップバインダは、ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロールします。HALNOTEを起動させると最初に画面表示されます。操作はきわめて簡単。すべての機能は、アイコンやインデックスにより、ビジュアルで管理。例えば、ファイルを開ける場合は、開けたい項目にマウスやトラックボールでカーソルをあてクリックするだけ、日本語ワードプロセッサや図形プロセッサなどの機能も、ここから呼び出します。





# “直子の代筆”は、笑える。

精密な図形を描く。編集も自在。  
強力なドローイング機能。

## 図形プロセッサ

「日本語ワードプロセッサ」の作画機能より、さらに精密な図形や図面を作成できるのが、この「図形プロセッサ」。方眼が表示された画面を利用して、丸や楕円、四角形などを正確に描くことができます。一度消去した図形を何度でも再表示でき、図形と図形の合体、重ね合わせの順位指定なども、マウスで簡単に処理することができます。線やトーンを選択・変更も自在。線の太さや塗りつぶす箇所の模様も多彩。7種類の飾り文字、10種類の文字サイズ、11種類のデザイン文字が利用できます。精密な組織図、縮尺図、フロアデザインや表現豊かなカード・ラベルを作成できます。

連文節変換、JIS第二水準標準装備。  
ワードプロセッサの機能に、作画機能もプラス。

## 日本語ワードプロセッサ

HALNOTEの「日本語ワードプロセッサ」は強力です。連文節変換（二文節最長一致法）により効率的な漢字変換を実現。また、本体に漢字ROMが内蔵されていなくても、JIS第二水準までの漢字が利用できます。字体は斜体、影文字、袋文字など6種類。10種類の文字サイズと組み合わせて、表現豊かな文書を作成できます。さらに、作画機能の搭載もうれしい特色。点、直線、フリーハンド円、四角形、消しゴム、ルーベなどの作画機能が、メニューを選ぶだけで簡単に利用できます。ペン先やトーンも自由に選べ、画像の移動も簡単。ワープロ文書中に地図や絵などを書き込むのに便利な機能です。

すべてのソフト上で、いつでも見れる、  
使える、デスクアクセサリ。

デスクアクセサリは、アプリケーションソフト動作中でも、ウィンドウによって表示され利用できます。スケジューラー機能を持ったカレンダー。ちょっと時間を確認したい時に便利なアナログ／デジタル兼用の時計。メモ用紙。名前、郵便番号、住所、電話番号を登録できる電話帳。単語登録、外字作成、プリンタ設定、画面調整を行うためのプルダウンメニューなど、盛りだくさんです。

## HALNOTE用ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして、「COBAUSE」(トラックボール コボウズ)が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。

HTB-60 14,800円



MSX<sub>2</sub> 統合化ソフト

# HALNOTE

HALNOTE(ハンダー) + 日本語ワードプロセッサ + 図形プロセッサ  
ROMカートリッジ 3.5インチ 2DDフロッピーディスク

HNS-100 3点セット29,800円

- オプション(パソコン通信用ソフト)  
図形通信プロセッサGterm(ジーターム)  
HNS-101 10,000円
- オプション(簡単操作の文章作成ソフト)  
自動文書作成プログラム“直子の代筆”  
(6月発売予定/8,800円)





THEプロ野球

**激突****ペナントレース**

MSX2 対応	1Mビット
SCC 搭載	5,800円
5月19日(木)新発売	

史上初!5つのモードで、待望のプレイボール!!  
こいつは、プロ野球ゲームの超特大ホームランだ。

①じぶんのオリジナルチームがつくれるチームエディット  
モード ②練習試合用のオープン戦モード ③最高130試  
合で優勝を争うペナントレースモード ④友だちと楽しむ  
VSモード ⑤コンピュータ同士を対戦させる観戦モード





●画面は、開発中のものです。

これが噂のギャグシューティング!

## パロディウス

MSX 対応 1Mビット SCC 搭載

5,800円 絶賛発売中



そなた、夢と希望のプログラマー=タコ。かたや、宿敵夢食妖怪=バグ。コナミの人気キャラも総出演して、おかしなおかしなギャグ宇宙大戦争の始まり始まり!

コナミファン必携の面白アイテム!

## コナミの新10倍おっし

MSX1,2 対応 1Mビット+64KビットSRAM

5,800円 絶賛発売中



コナミのMSXソフトにだけかか

SRAMバックアップ機能搭載でゲームセーブがカンタン! テニス等ミニゲームのおまけ付! うれしい新機能を加えて楽しいゲームをもっと楽しく!!

||||||| 絶賛発売中 |||||

## サラマンド

MSX 対応 1Mビット 6,800円

## シャロム 魔城伝説 完結編

MSX 対応 2Mビット 5,980円

この夏期待のコナミファンタジーアニメーションビデオ

## HOT NEWS ワット・ポーとぼくらのお話

順調に制作進行中! 7月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区	北陸地区
本社:03-262-9110	新潟:025-229-1141
関西地区	四国地区
大阪:06-334-0399	愛媛-松山:0899-33-3399
北海道地区	九州地区
札幌:011-851-3000	福岡-天神:092-715-8200
東北地区	福岡-大牟田:0944-55-4444
青森:0177-22-5731	鹿児島-志布志:0994-72-0606
秋田:0188-24-7000	

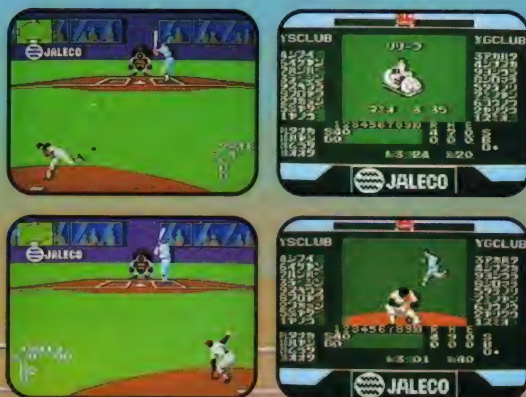
## コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25  
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5  
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9  
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●MSXマークはアスキーの商標です



カ  
ッ  
キ  
ー  
ン  
と  
ホ  
ッ  
グ  
ン



# 燃えろ!! 熱闘野球'88

MSX2  2メガROM 定価¥8,500

- MSX2専用
- RAM64K VRAM128K

ファミコンで話題の燃えろ!!プロ野球がMSX2になって登場だ!!美しい画面、超リアルなプレイヤーの動き、もちろん、リアルな音声合成。1988年度版最新データをひっさげて、君のスポーツ魂を熱くする熱闘野球、5月25日発売予定。





# 時代を塗りかえたのはゾイドだった。

キミの描き出すゾイドゴジラスが暴走する。  
 レットホーンとアイアンコングが迎え撃つ。  
 共和国のメカを軍隊に組み入れて、  
 巨大なバトルフィールドで中央大陸の謎に迫る。  
 そして、帝国軍の最大・最強メカ  
 デスガウラーとの決戦の時が……。  
 キミは、いま壮大な冒険のロマンを旅する。  
 勝利へのキーワード、それは「勇氣」と「知恵」だ。

- ★バトルステージ(マップ)は24×24(576面)の広さを誇る(めると1,000面以上)の広大なマップ
- ★敵場には新機メカも登場するぞ。
- ★アミンコン版に一味も二味も面白さをプラスしている新登場。

**好評発売中!!**

ゾイド・中央大陸の戦い

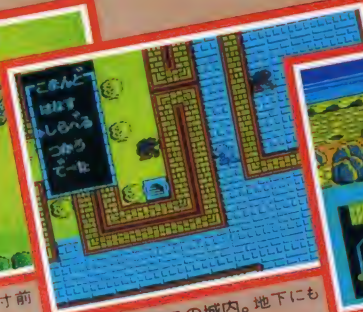
希望小売価格  
**¥5,800**



共和国側のサブ画面。この画面にして仲間のゾイドに乗り換えができる。新型メカ「ディバイソン」早くも登場。



大マップ画面。グレイ砦す前  
 で敵が…戦えゴジラス!!



帝国領ダリオスの城内。地下にも  
 何層も広がっているゾ。



手に汗にぎる帝国軍とのバトル・シーン。  
 敵の弾をよけながら、帝国軍を撃滅せよ!!

**MSX2** **MEGA ROM** RAM 64KB VRAM 128KB

スーパーマルチゲーム・ゾイド

**ZOIDS**

■中央大陸の戦い■ PS-2022G  
 ©1988 東芝EMI/TOMY ZOIDS  
**TOEMI LAND** ■お問い合わせは: 東芝EMI株式会  
 社・第II営業本部 / ☎03(847)1491  
 /第II営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131

**通信販売**  
 通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、  
 必ず現金書留(5,800円+郵送料400円を同封)で下記住所  
 までお申込みください。  
 送り先 / 〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル  
 東芝EMI株ゾイド係

MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。



いつめを響かす 牛三頭!!  
今、人間を超えた愉快な  
奴らがやって来る...

ここは、物怪の洞窟。  
日も当たらず、風も吹かず、  
毎日が闇夜の連続である。  
しかし、  
そんな中であるにもかかわらず、  
いや、そんな中であるからこそか  
そこには沢山の魔物達が  
住みついていた/  
彼らは暗闇に息を潜めながら、  
独自の世界を築いていたのである  
ところがある時、  
彼らにとっての“魔界”より、  
一人の“人間”という使用者が、突然  
侵入してきた!

ここに、両親を殺された  
牛面が一頭いる。  
彼は洞窟生活に終止符を打ち、  
広い外の世界へと  
踏み出すことになった。  
果たして、彼の復讐は  
成し遂げられるのだろうか!?

# 抜忍伝説

ぬげにんでんせ

▶闇からの訪問者◀

番外編

## MSX2 3.5" 2DD 1枚組

■PC8801SR以降 5"2D 2枚組

■PC9801シリーズ

5" 2HD 1枚組、

5" 2DD 2枚組、3.5" 2DD 2枚組

■X1シリーズ 5" 2D 2枚組、

ユーザーの方々のリクエストにお答えして  
イベント以外にも音楽を入れ、更に臨場感  
が増しました。

発売中!!

3,000円  
好評発売中

尚、抜忍伝説番外編は、ブレイングレイ・ユーザーズクラブ  
の方（ユーザー登録カードを出され、会員No.の判る方）  
のみの限定通信販売とさせていただきます。

これがうわさのアバタントゲーム

# 抜忍伝説

翼をもった男達

MSX 2 大好評  
発売中!

MSX 2 3.5" 2DD 4枚組 7,800円

他機種の内容をそのまま継承し、さらにグレード・アップ!  
イベント画面以外でもBGMが流れるようになりました。

■PC8801SRシリーズ 好評発売中

PC8801mk II SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA

5" 2D 5枚組 価格 9,800円

■PC9801シリーズ 好評発売中

5" 2HD 2枚組、5" 2DD 4枚組、

3.5" 2DD 4枚組

価格 各9,800円

■X1シリーズ 好評発売中

5" 2D 5枚組 価格 9,800円

MSX2 はアスキーの商標です。

●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、

使用機種名も明記の上、現金書留で直接当社にお申し込みください。送料は当社負担とさせていただきます。



株式会社  
ブレイングレイ  
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル202 TEL 03-499-6941





3Dシューティングゲーム

亜空戦記

GRIFFON

THE ROSE STORY

グリフォン

「こんな戦争、誰がはじめたんだろう…」

彼女はコックピットで、ふとそんなことを思った。

人類最初の植民星“太陽系第10番惑星アンナ”。移住者達の努力の結果、惑星アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。

そして長い月日が流れたある日、惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。

“ワタシハマザーコンピュータKEL-13、コノホシノニンゲンハ ワタシガシハイシタ。

ワクセイクアンナノムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル”

もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。そして母星とアンナの間に長い戦いが始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵器である可変アブダンパー“スレイブ・ガンナー”で飛びたった。

近日発売予定 / MSX2版 2メガロム ¥6,800



※この画面写真は開発途中のものです。  
美しいグラフィックス / リアルなアクション /

ゲーム用 S-RAM 対応

空が、森が、風が僕を呼んでる!

妹のクリスを探すために旅に出ていた主人公のブリルは、ある日クリスが魔王バズルにさらわれたことを知った。彼女を助けるためにブリルは魔城めざして旅立つ。

ブリルの冒険がいま始まろうとしている。



新発売 /

MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800

ゲーム用 S-RAM 対応



Final Mystery

殺人倶楽部  
Murder Club

アドベンチャーゲーム



殺意がエクスタシーに達する時、ひとつの事件が始まった。

若き実業家ビル・ロビンスが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。相ついで現れる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か? 手がかりを集め推理の糸をたぐる。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができるかどうかは、すべて君の腕次第だ。

読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

新発売 /

MSX2 ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800

5月16日発売 /

MSX2版 (要VRAM128KB)

4メガロム ¥7,800

ゲーム用 S-RAM 対応



＜通信販売＞ 通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の送料サービス 上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル 0593-53-3611



表記のソフトウェアプログラムのマニュアルは、当社が制作・開発した著作物です。レンタルや転売コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトウェアに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482





# A FLAG OF THE WONDERLAND



Active Role

Playing Game



© 1987 T&E SOFT



★ PC-8801mkII SR(FA,MA,VA)  
2DRIVE ONLY 5"2D-2PIECES ¥7,800

★ MSX (RAM16K) 4MROM ¥7,800

★ MSX2 (VRAM128K) 4MROM ¥7,800



★ HYDLIDE  
BRONZE PACK

MSX (RAM16K)

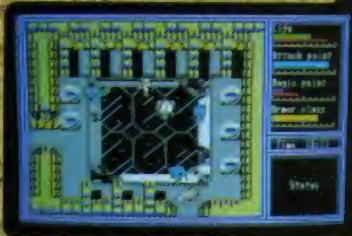
HYDLIDE II・HYDLIDE 3

SPECIAL SET PRICE ¥9,980



▲ FANTASY TOWN

MSX2



▲ SPACE SHIP

MSX

MSX, MSX2 are registered trademarks of ASCII Corp.

## ON SALE!!

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

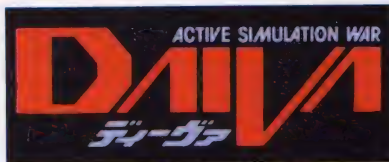
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

## ハイテックゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集中!! ★ T&E SOFT テレフォンサービス 名古屋 (052) 776-8500





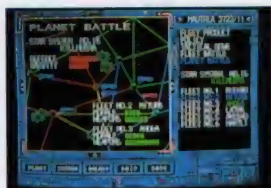
© 1987 T&E SOFT



壮大な叙事詩のヒーローになれる!!

パスワードを使って、他機種のディーヴァで遊ぼう!  
PC-8801mkIISR、FM77AV、X1、MSX、ファミコン、  
そしてPC-9801VM/UV。  
どんなドラマが待ち受けているのだろうか。

- ★シミュレーションウォーゲームにアクションゲームの楽しさを加えた、ニューアイデアゲーム。
- ★2人での同時プレイが可能。
- ★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーからなり、それぞれ7機種に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っています。
- ★パスワードによる各機種間の完全データ交換を実現しました。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ちだし、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
- ★MSX、MSX2ディーヴァは、T&E最強CGツール「ピクセル3」で製作しました。



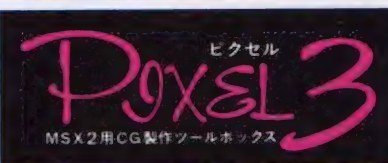
▲戦略シーン



▲惑星戦シーン

▲艦隊戦シーン

ピクセル2が  
グレイドアップして新登場!!



© 1987 T&E SOFT



- ★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（3モード対応）、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
- ★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5（256×212ドット16色）とスクリーンモード8（256×212ドット256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
- ★もちろん、ピクセル2と完全データ交換となっています。
- ★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。



© 1986 T&E SOFT

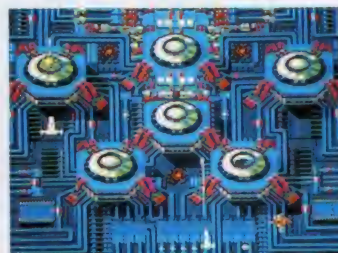


RAM64K/VRAM128K  
3.5" 1DD  
¥6,800

## ロングセラー驚進中!!

いまだ超えるものなし! 感動のハイラスタグラフィックス。

- ★緻密に書き込まれた背景が、1ドット単位にスムーズスクロール。敵機は最高16パターン切り換えのリアルアニメーション。その動きもドット単位なら、命中の判定もドット単位!!
- ★2人で共同出撃。2機のストームガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。合体時には、1人がパイロット（ストームガンナーを操縦）、もう1人がオプションエポンを担当。（1人でもプレイは可能です）
- ★ストームガンナーのシールドとは別にプレイヤーの実力をレベルで表示。50種以上の敵キャラクターを撃破して、レベルを上げましょう。そして、レベルアップすれば、使用可能なオプションエポンが増えます。
- ★データディスクに途中ゲームデータがセーブできます。



●MSXマークはアスキーの商標です。

“ユーザーなら、一度は体験したい”

T&E SOFTの

MSX2 ディスクソフト大集合!!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（送料サービス・送料希望の方は別封（ラシ））  
■マガジンNo.17に希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください。（本書での請求はお断りします）  
■88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上。カタログ請求券をお送りください。（本書での請求はお断りします）



T&E SOFT INC.  
製造・販売 株式会社ティアドイソフト  
〒465 名古屋市中東区豊中1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン  
No.17 請求券  
MSXマガ6月号  
88 組合カタログ  
請求券  
MSXマガ6月号

本誌のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレックに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。  
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。



# MSX

# 2歳がそろいふみ!!

# ようこそ!! エニックス・ワールドへ!!

## おまたせしました!!

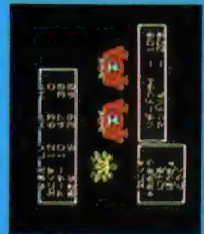
### MSX2版 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上

### 5月中旬発売!!

#### スタッフ

- モンスターデザイン・鳥山明
- シナリオ・堀井雄二
- 音楽・すぎやまこういち
- プログラム・浅子エンソフト
- 企画制作・株式会社エニックス

#### プロローグ



ある日、ここローレンシアのお城にひとりの奮つた兵士が、たどりついたので。 「ローレンシアの王様、大神官ハーゴンが、我がムーンフルクのお城を、暗闇から呼び出し、我がまがしい神を、暗闇から呼び出し、世界を破壊させるつもりです。 このままでは、や、やがて、サマルトリアも ローレンシアも... う、うぐぐ」 それだけ言うと、兵士は、意をとり取りました。 邪神の使徒、大神官ハーゴン、彼のため平和が、乱されようとしているのです。 ローレンシア国王は、若き王子に命じました。 「王子よ、そなたもまた、勇者、ロトの血を引きし者。 その勇気と力、打ち滅ぼしてまいれ。 サマルトリアとムーンフルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。 彼らを見つけ、仲間にするがよい。 ゆけ、王子よ」 そう、ローレンシアの若き王子、それが、あなただです。 あなたの旅は、再び、はじまったのです。

夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム



## ドラゴンクエストII

悪霊の神々

★マップの広さは  
前作(ドラゴンクエストI)  
の4倍

★個性豊かな  
モンスターが80数種類  
★登場人物200人以上

★不思議な力を秘めた  
呪文22種類  
★便利なアイテム60種類



MSX2メガROM







# MSXワールドへ、 いよいよ、侵攻開始!

モンティン、ミナクスの死の呪文により、“エクソダス”が鼓動を開始した。  
ブリタニア王国がむかえた史上最大の敵、“エクソダス”とは、何か…!?

元祖RPGの世界は、果しなく陰しく奥が深い。

今までの経験が一体どこまで役に立つだろうか。

しかし、「ウルティマ」に挑まない限り、ゲーム・ウォーズの

MSX経験値があがることはない!

TM

## ウルティマ ～恐怖のエクソダス～



●音楽●  
後藤次利

●ゲームアレンジ●  
秋元 康

●オリジナルゲーム●  
Richard A. Garriott



TM & © Richard Garriott・Origin Systems Inc.・PONY CANYON, INC.

**5月21日 発売** ¥6,800  
R68Y5552



**MSX2**

2メガROM、バッテリー・バックアップ付(要メインRAM64KB、VRAM128KB)

好評発売中▶ファミリーコンピュータ用ソフト・カセット「ウルティマ」¥5,900 R69V5910

### ウルティマグッズプレゼント

オリジナル腕時計とTシャツをそれぞれ50名様に抽選でプレゼントいたします。

パッケージに付いている応募券を切りとり、官製はがきに貼って、ほしい商品(時計かTシャツ)を明記の上、下記の宛先にお送り下さい。  
尚、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●締切:6月30日(当日消印有効) ●宛先:〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 ㈱ポニーキャニオンPONYCA事業部 ウルティマFCプレゼント係



ポニーキャニオン ショッピングクラブ 通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の1ソフト名2機種名3メテアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料  
300円をそえて[現金書留]又は[郵便振替]にてお記宛お申し込み下さい。

現金書留の場合

ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご

郵便振替の場合

お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、ご覧の雑誌名及び住所、郵便番号、  
氏名、年令、電話番号、をフリガナ付きで必ずご記入の上口座No東京9-108152  
ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。

※お願い:商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換  
はご容赦下さい。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ





# 最強

8ビット・パソコンで最強と評判の  
「谷川浩司の将棋指南II」が  
ついに **MSX2** バージョンで登場!

# 谷川浩司の 将棋指南II

～名人への道～

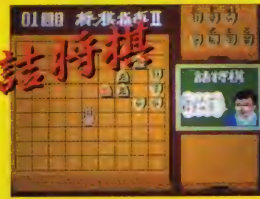
刺客四天王を倒し、無敵名人に挑め!



四天王を倒し  
て名人戦だ!



あなたなら  
どう指す?



あなたなら  
どう指す?

**特**

**長**

- ☆得意戦法を持ったキャラクターと対局でき、しかも指し手が驚くほど早くイライラさせません。
- ☆実戦向き「詰将棋」40題と「次の一手」20題で谷川浩司があなたの棋力を判定します。
- ☆棋力アップのために豊富な拡張機能が付いています。
- 手戻しと再現 ●盤面反転

- 棋譜入力(人間対人間モード)
- ☆入門者から有段者まで楽しめる、確実に強くなる内容になっています。
- 対局(入門者～2級向き)……序盤の勉強に最適
- 次の一手(初段～四段向き)……中盤の勉強に最適
- 詰将棋(5級～二段向き)……終盤の勉強に最適

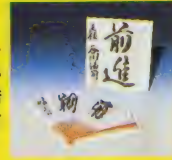
谷川浩司の棋力認定書発行!

「詰め将棋」40題と「次の一手」20題を解いて同封された応募ハガキで申し込むと、谷川浩司が棋力を認定して認定書を発行!



抽選で5名に谷川浩司直筆サイン入り扇子プレゼント!

50名にサイン色紙をプレゼント! 棋力認定書をお申し込みの方、先着50名に谷川浩司サイン色紙を、さらに抽選で5名に谷川浩司直筆サイン入り扇子をプレゼント!



**5月21日 発売**

¥5,500  
R55Y5110



1メガROM、(要メインRAM64KB、VRAM128KB)

好評発売中 ▶ PC-8801 5"2D ¥7,800 M78C5110 ▶ ファミリーコンピュータ用ソフト・カセット ¥5,500 R55V5914 ▶ ディスク ¥3,000 L30V5912

販売元/株式会社 ポニー キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

札幌支店/011-232-5151

仙台支店/022-61-1741

大阪支店/06-541-1971

広島支店/082-243-2915

東京支店/03-221-3271

名古屋支店/052-562-0111

福岡支店/092-751-9631

ニッパポニー/03-667-3741



PONY CANYON INC.



快感満開!

MSX2

フィッシング!!

CROSS MEDIA SOFT



好評  
発売中!!

ポイントを決める。

本格的スポーツ・フィッシング・ゲーム

# 釣りキチ三平 ブルーマリン編

MSX2 (VRAM64KB以上) メガROMカートリッジ ■ 定価6,800円  
©矢口高雄/日本アニメーション/講談社 ©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. MSXはアスキーの商標で

「大海原にクルーザーを出して大物釣りに挑戦したい!」  
そんな夢を実現してくれる本格的スポーツ・フィッシングゲームの登場だ。  
釣りの漫画の第一人者「矢口高雄」先生のあの「釣りキチ三平」になつて、世界中の腕自慢が集まる前後5日間の大会でとれだけの大物を釣り上げることが出来るか? マーリン(カジキ)と君との壮絶な戦いが間もなく始まる……



大評判の面白さ! 超大作コンパクト・ホラー しりょうせんせん

# 死霊戦線 WAR OF THE DEAD

ある日突然平和な街「チャニース・ヒル」を襲った謎の怪異現象、想像を絶する奇怪なクリーチャー群、一体この街に何がおこったか!

- メインマップ、サブマップ併せて180画面の広大なエリア
- バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ ●武器は全て現用兵器
- 成すべきことは生存者のメッセージから知れ!

© FUN PROJECT, INC. 1987. MSXはアスキーの商標です。

好評  
発売中!!

MSX2 2メガビットROM S-RAM搭載  
RAM64K以上 VRAM128K以上 ■ ¥8,800  
▶PC-8801版近日登場!

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F  
TEL. 03-423-7901 (お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

通信販売

●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株(通信販売係)

資料請求券  
MSX マガジン 88-6



この画面は、X68Kのものです。

夢と希望の晴れ姿。

スケールUP!!

麻雀狂時代

S P E C I A L

操作简单、マウス対応!!

X1版 5'2D.....定価 6,800YEN

PC88SR以降5'2D2ドライブ専用.....定価 6,800YEN

X68000 5'2HD.....定価 7,800YEN

MSX2 3'5 2DD.....定価 6,800YEN

アーケードゲームで大人気の「麻雀狂時代」が  
君の部屋へやって来る/  
マイクロネットの総力を集結し、作られたこの  
ゲームは、麻雀をきわめたい人もカル〜フ  
したい人も真実、遊びの幸せ君になれるで  
しょう。

マイクロネット  
**Micronet** CO., Ltd.

〒054 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカシビル3F 電話 561・1370



「あれ、あれれっ…」と笑えるパロディタッチのシューティングゲーム。でも中身はひと味違うぜ!

# ファミクル パロディック



© 1988 BIT

## 楽しさ10,000倍で新発売

MSX2 RAM 2メガROM 定価 ¥6,800

ファミクルは2390年。ここ“亜空間ゲームハウス”は、今や興奮のルツボ。敵を撃破した歓声や、おしくもやられてしまった悲鳴が渦巻き、手に汗にぎる熱戦が繰り広げられている。中でもファミクル一家の活躍は目ざましい。でもゲーム大会は、まだ始まったばかり。この先、敵キャラも手ごわいぞ——。

ゲームは、一家総出でゲーム大会に出場する、コミカルなファミクル一家が主人公。それぞれがハンドメイドのマシンに乗り、次々と敵を破壊させて行く。このゲーム大会が、キミが体験する本物のゲームだ。ファミクル一家が持ちよったマシンから1台をセレクトすると、いよいよゲームワールドへ出発だ。

ところで、ゲームを進めていくうちに、「あれっ、あれれ…」と思うエリアが登場。そう、あの歴史に残る名作ゲームの数々が背景などにパロディ・タッチで出てくるのだ。思わずなつかしくなったりして…。でも気をゆるめてはいけないぞ。頭をかかえ込むほど難かしいエリアも登場する。ファミクル・パロディックは、まさにシューティングゲームの集大成だ!

- ★敵キャラ70種類以上
- ★攻撃パターン50種類以上
- ★臨場感あふれるBGM20数曲
- ★全ステージに攻撃パターンも攻略法も異なる大ボス10種類
- ★5種類の自機がそれぞれ違うパワーUP
- ★PAC SRAMカートリッジの使用でセーブ機能がつきます



バビクル

「カワイくないって、きらわないでくれ。私は、パリアがついちゃうのだ!!」



ヴォレビュール号

VOLLER BULLE



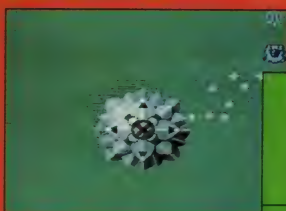
▲ボスキャラ・ジャンボイ



▲クレージーエンパイア



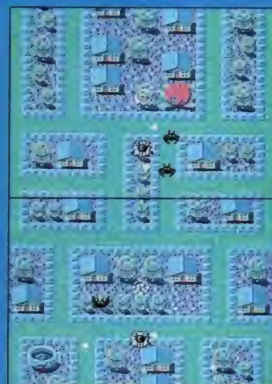
▶スーパードカンシスターズ



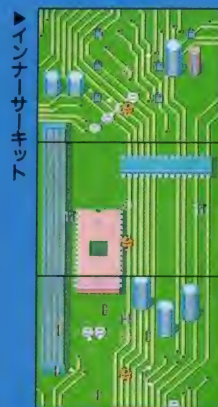
▲ボスキャラ  
コスモ・ガブリエル



▼ゼビスカントリー



▲ファミクルランド



▶インナーサーキット



ヴォレビュール号

# ついに今世紀



制作、発売元

ビット

株式会社 BIT

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3層  
TEL.03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元

ビット

販売株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間4-6 斎田ビル3層  
TEL.03(862)6886 FAX.03(862)2263





シルクル

「スピードなら私が一番。エッグマはうしろについているけど、なればなんでもないよ。個性派の人は私ね!」



ダックスベリー号  
**DUCKS BERRY**



ミロクル

「ボクのマシンは利点もないけど欠点もない。ウデに自信のある人は、ボクをえらんで!」



ビービーケロール号  
**P.P. KEROL**



ニャンクル

「初心者、ボクをえらぼう! スピードもわりとあるし、最強の“かくれ技”が……。」



シエルシャート号  
**CIEL CHATTE**



マミクル

「連射スティックのある人は私。ターボビームがやくにたつわよ!」



マインマイム号  
**MINE MIME**

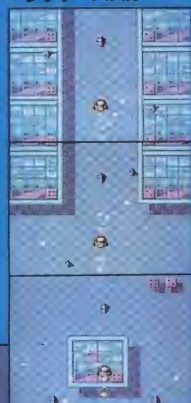


▲ファンタチース

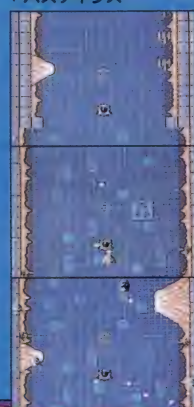


▲ボスカラ・ボヨンボ

▼ジグソーパズル

▼ボスカラ  
ペンブルブラザーズ

▼バスティウス



▲ボスカラ・ビッグココア



▶ブロックマニア



▶ネクロロガルド

## キャラクターイラスト募集

ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似顔絵を送ってください。優秀作品は、この誌面に発表してステキなプレゼントをあげちゃうよ! 送り先: 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3階 BIT<sup>2</sup>販売(株) 「ファミクルイラスト係」へ。

## 次回作予告“首斬り館”

担当者が首切りをかけて制作中! 乞うご期待!

逐電屋 藤兵衛

本格派アドベンチャーゲーム  
秘録  
首斬り館  
やくた



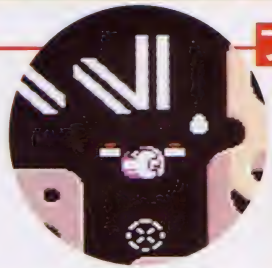
ダックスベリー号



ビービーケロール号



シエルシャート号



マインマイム号

# 最大のゲーム大会が始まった。

MSX MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

\*製品のお問い合わせは(株)BIT<sup>2</sup>へ、商品の取扱いはBIT<sup>2</sup>販売(株)へ。

## 各種スタッフ募集

(株)BIT<sup>2</sup>では只今各種スタッフを募集しております。

詳しくはお問い合わせ下さい。☎03(479)4558 担当 辻谷



High School Story

ちよつとエツちな  
本格  
ロールプレイングゲーム

ソフトに  
ラブ（恋愛）専科の  
ソフトは  
トコトン楽しい



五  
語

MSX<sub>2</sub>の諸君は過激だ。続々「High School, Hi Jacker」登場!!  
君にはこのかわいい娘達がくどけるか? はんぱじゃ無理だぞ!

第1回グレイト・オリジナル  
シナリオ・コンテスト

「僕だったらこんなストーリーにする。」「私だったらこんなキャラクターを登場させる」そう思っている君、さっそく応募しよう。優秀作品は賞金（ハンパな金額じゃないゾッ）を進呈のうえ、グレイトブランドでソフト化します。シミュレーション／ロールプレイング／アダルト等、ジャンルは問いません。

★賞金総額 2,000,000円

1席(1名) 1,000,000円

2席(1名) 500,000円 佳作(5名)各 100,000円

メ切 昭和63年6月20日(月)必着

※他のシナリオコンテストに提出したもの不可  
※著作権所有権はグレイトのものとしす



MSX<sub>2</sub>版(2メガロム)  
〃 (3.5"DD)

興奮50画面  
君は行きつけるか!!

グレイト


〒556 大阪市浪速区塩草3-3-26 池永ビル  
☎(06)561-2211



噂の“J.B.”がやって来た。



夢と幻想の街で、その謎は生まれた。



ミステリーが語りかける。J.B.PRESS 創刊

またJ.B.やサラの秘められた素顔に迫ったり、  
会員たちにお伝えする新作ニュースなどを掲載した  
J.B.PRESSが、J.B.CLUBからいよいよ創刊。  
クラブではただ今、メンバー募集中です。





# 古代ケルト族の謎! ライトマスターの秘密を探れ。

dexter  
soft

## DRUID ドルイド

平和なBELORNを襲う、悪魔が蘇えらせた4人のプリンス。彼らを倒し平和を取り戻すことができるのは古代ケルト族の僧侶ドルイドだけ。平和と正義を賭けて繰り広げられる壮絶な戦いのシーンに、感動の嵐が吹きさらぶ。各シーンごとに聖戦士ドルイドを待ち受け、襲いかかるしつような悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクションと鮮やかな画面。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるために自ら選んだ厳しく危険な道。悪魔を倒すためには強力な戦士ゴーレムの手助けが不可欠だ。戦いの状況、敵の種類によって、彼をいつ出現させるかが勝利への決め手となる。さあ、BELORNを救うことができるのは君だけだ。待っているだけでは生き残ることさえできない。平和は勝ちとるものなのだ。勇気を持てれば勝利の可能性がある。ゲームは1人プレイ、2人同時プレイが可能。さあ、悪魔の攻撃が始まった。「ドルイド」いよいよ待望の新発売!



ND-08MR **MSX 2**  
MSX 2 専用 (メガROM版) 16KB

定価6,800円

近日発売予定

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカードリッジです。

MSX は、アスキーの商標です。

**dexter**  
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社

〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761 代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。



**ブラザー工業株式会社**  
本社 / 〒460 名古屋市中区東3-46-15  
**TAKERU事務局 ☎(052)263-5895**  
名古屋営業所 ☎(052)251-2894 / 東京営業所 ☎(03)274-6916 / 大阪営業所 ☎(06)252-4234  
● 武庫設置店 専業中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

資料請求券 MSXマガジン



# 勝てば実力、負ければベンキョー これであなたも名人だ!!

好評発売中

## 実戦麻雀編

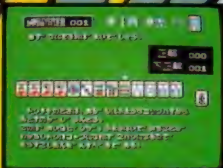
コンピューター相手の対戦。様々な実戦局面を体験。

## 名人位決定戦編

32名の個性ある強豪雀士とのトーナメント戦。これらを勝ち抜くと、名人との勝負が待っている。

## 実戦問題編

初心者は、麻雀道場として腕前を磨くことができる。上級者は、日頃の勤と腕前を再チェックし、275問題にチャレンジ。



井出 名人の 洋介  
**実戦麻雀**™

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K) S-RAM 対応 ¥6,800 MS-18 ©CAPCOM™

**SCHWARZENEGGER PREDATOR**™

いま...  
(死のハント)が始まる!



MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K) S-RAM 対応 ¥5,800 MS-17

**Family Billiards**

ファミリースポーツ

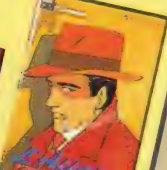
トムやボールも  
相手じゃないぜ!!



MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K) S-RAM 対応 ¥5,800 MS-14

**L'Affaire**  
ラブフェール

フランスから来た  
本格派推理アドベンチャー



MSX2 3.5" 2DD フロッピーディスク ¥5,800 MS-16

© INFOGRAMES 1986 © 1984 Microsoft Corporation. ECSECO JST

MSXはアスキーの商標です

企画・開発・発売元 (株)パック・イン・ビデオ

〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)

通信販売

●商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、上記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)



■PC-8801 R/H/WA  
■PC-9801 シリーズ  
■MSX<sub>2</sub> 各8,800円

# エクスガザイル 破戒の偶像

イスラムの謎、隠された史実が蘇る。

**アクション・ロールプレイング・ゲーム** 世界を動かしているのは誰だ? 超大国たる米国がソ連か? それとも東西両陣営のポリティカルパワーか? 否、表面に出ている国々、政治家は隠れているだけではないのか? その背後には何があるのか? 史実の向こうに透けて見える影に憑かれた時、我々のプロジェクトは始動した。エクスガザイル……この単語の中には人類の過去が、未来が隠されている。全世界的なスケールで圧倒する革新のシナリオ、エクスガザイル。時を待て!

## EXPRESS

**ユーザーズクラブ、会員随時募集のお知らせ!**  
第一次募集では、たくさんのお申し込みを頂きまして、ありがとうございます。入会なさった方も、今後随時入会を随時受け付けています。入会希望の方は、お葉書に「入会希望」と書いて、ユーザーズクラブ係まで送り下さい。お待ちしております。

**MSX**はアスキーの商標です。  
※お求めの際は、近所のパソコンショップで、通商販売ご希望の場合は使用権限を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。  
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び複製(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

**RENO**  
Renovation Game  
株式会社日本テレネット  
〒102 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

**Renovation**……それは、革新的であること。常に時代を見つめ、新しい**Game**を創造してゆく。クオリティの高い、革命的作品を次々に生み出そうと、さらに決意をかためた日本テレネット。**Renovation Game**は、そんな日本テレネットの新しいテーマです。



株式会社 コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5サンボール広交310号  
Phone : 082-263-6006 Fax : 082-263-6049

全8ROUNDの壮大な世界  
驚異の超高速スクロール  
進化する多彩な特殊兵器  
壮大なるオリジナル・デモ  
心理構造を突く攻撃パターン  
巨大奇形植物群、怒濤の攻撃  
どきもを抜く大迫力サウンド  
アレスタ設定資料集付き



ダイナ・トレイターを撃破しろ！



砕くぞ、巨大地上要塞！



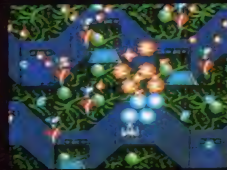
デットテック・ワールドを救え！



闇の大河を飛べ！



荒れ狂う敵の攻撃！



これがバイオ・サイバーだっ！



プラズマボール、大出力！



8種類の特殊武器！

スーパー バイオサイバー シミュレーティング

ALEST

ALEST

アレスタ ¥6,800

急告!!

安い、速い、面白い  
ディスク・マガジン  
近々発動開始！(仮題)

誌面じゃ書けない面白さ。体験しなくちゃ、  
わからない。ゲーム満載、情報迅速、驚天動  
地の980円 / (予価)

MSX2・2DD

MSX2 MEGA ROM

RAM16K以上  
VRAM128K

MSXマークはアスキーの商標です。  
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを  
搭載したROMカートリッジです。

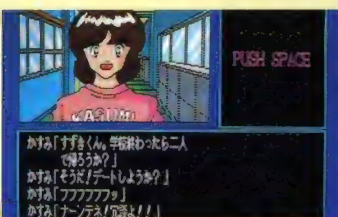
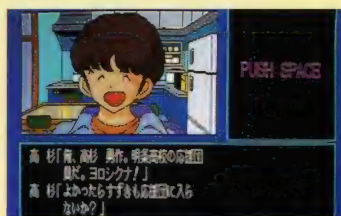
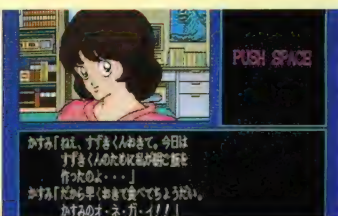
のーみそコネコネ

COMPILE





ようこそ『あだちワールド』へ——この『陽あたり良好!』の主人公はキミです。  
 キミの普段の生活がゲームの中で反映され、キミの言動によりみんなの喜怒哀楽が  
 変わってストーリーの流れも変わる、今までにないアドベンチャー・ゲームです!



# 陽あたり良好!

あなたも「あだちワールド」の住人になりませんか?

ゲームスタート時にキミの名前を入力したところから物語は、始まります。  
 キミは、転校生として「ひだまり荘」に引っ越してきました。キミを歓迎するの  
 は、大家の水沢千草を初めとする「ひだまり荘」の住人たち(岸本かすみ、高杉勇  
 作、美樹本伸、有山高志、中岡誠)6人に自己紹介を受けた後かすみや勇作たち  
 と様々な会話を交わすうちにキミの話し方や、答え方次第でみんなの感情や会話  
 内容が変わり、人間関係ができてきます。

美樹本と、うちとけてつき合うようになって頼まれる圭子へ渡すラブレター……  
 誤解から生じるかすみ、圭子の仲たがい……タイスケの行方不明……。それらを  
 キミの努力で解消し、みんなの心をつかんだ後に迎えるHAPPY END。  
 アニメB・G・Mにのせて軽快に流れるストーリー。



**MSX 2** 3.5"2DD専用 RAM64K/VRAM128K  
 ジョイスティック対応 ¥5,800 好評発売中



**バビロンの黄金伝説**  
 製作中!この夏、発売予定!

お問い合わせは ●〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝(株)事業部パソコンゲームソフト係 TEL.03(591)4557

●資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。●店頭にて品切れの際は、通信販売は郵便振替のみ取扱います。(送料500円)  
 ●ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、(振替東京7-184940東宝株式会社)までお申し込み下さい。

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY  
 SOFTWARE CINEMATIC

MSXのマークはアスキーの商標です。 © MITSURU ADACHI/SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU



6月1日(水)から新スタートだいま新会員募集中!

新しい情報に出会える、  
新しいアスキーネット。



アスキーのパソコン通信サービス

# ASCII NET

アスキーネットのお問合せ・お申し込みは

☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問合せください。すぐにアスキーネットを詳しく紹介した資料と共に入会申し込み書をお送りいたします。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー・電子出版局 ネット営業推進部 株式会社アスキー



新しい  
その1

# 3つのサービスからあなたにピッタリのパソコン通信が選べます。

アスキーネットは、〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉、3つのサービスで新スタート！各人各様、それぞれの目的や個性にあわせて、最適のパソコン通信を楽しむことができます。例えば、あなたが情報に敏感なビジネスマンなら〈ACS〉を。パソコンやゲームマニアなら〈PCS〉を。MSX派なら〈MSX〉をお勧めします。もちろん、それぞれのネットでは、ハイパーノーツ(BBS)や、電子MAIL、VOICEと呼ばれるチャットなどを、アスキーネットならではの、よく整理された使いやすい環境で楽しめます。さあ、あなたは、どのパソコン通信を楽しみますか？きっと新しい情報が、素敵な出会いがあなたを待っています。

## 情報人間のためのネットワーク、ACS。

情報収集や新しい人脈づくりに、パソコン通信を役立ててみたい！そんな方に最適なのが〈ACS〉です。パソコン通信という新しいメディアから、これまで考えられなかった新しいコミュニケーションが誕生しています。いままでコミュニケーションを妨げていた距離や時間という壁をパソコン通信はなくします。年齢という壁もなくすることができます。呼びかければ、誰かが、どこかできっと応えてくれ

ます。日本全国の見知らぬ人や、見知らぬ街の動きが、パソコン通信を通してイキイキと伝わってきます。〈ACS〉は●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービスと、●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスを用意。〈ACS〉はすべて漢字でサービス。読みやすさ、整理のしやすさも抜群。

## パソコンホビイストのためのネットワーク、PCS。

日本全国のパソコン大好き人間が集まった！充実したネットワークです。パソコンに対する夢や、ゲームに対するウチクが熱く飛び交っています。これからパソコンを勉強したいと思っている君に、ぜひ入って欲しいネットです。OSのことや言語のことだつて、誰かがきっと教えてくれます。〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアの“POOL”。この中のソフトは、誰もが

自由に使っているのですが、なにしろパソコン大好き人間が創っただけに、傑作がゴロゴロしています。その数はゆうに1,500本を越え、質、量ともに日本最大級です。ダウンロードしすぎて、慢性的なフロッピー欠乏症に悩まないように十分気をつけてください。〈PCS〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●ゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

## MSXユーザーのためのネットワーク、MSX。

MSXマシンのための専用ネットワークです。MSXに関する情報はすべて網羅しています。しかも、雑誌「MSXマガジン」に掲載されたプログラミストをネット上で提供する特別サービスもあります。プログラムをいちいち打込むなんて、もう古い！好きなプログラムを、好きな時に手に入れることができます。それから、このネットの特長の一つに証券情報があります。時々刻々、変化する株

式市場の動きをネットを通じて把握できます。お父さんやお母さんにうれしいサービスですね。〈MSX〉は家族全員で楽しめる開かれたネットワークなのです。●SIG、MAIL、VOICE、POOLなどのコミュニケーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

新しい  
その2

### 使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

- アスキーネット入会金…3,000円〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉共通。

複数ネットに加入の場合も、入会金は3,000円のみです。

- アスキーネット利用料金

〈ACS〉 ①5時間まで…4,000円/月 ②5時間～20時間まで…20円/3分

③20時間以上…10,000円/月

〈PCS〉 ①5時間まで…2,000円/月 ②5時間～20時間まで…20円/3分

③20時間以上…8,000円/月

〈MSX〉 ①5時間まで…1,500円/月 ②5時間～20時間まで…20円/3分

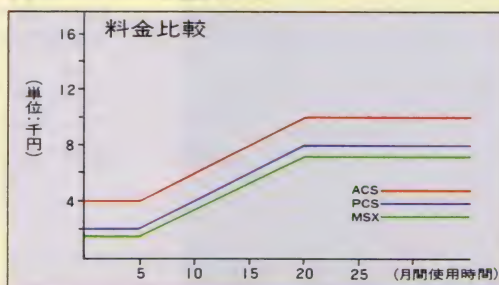
③20時間以上…7,500円/月

利用時間にあわせた料金体系を採用。1ヶ月間に5時間までしか使わなかった人は①の料金。20時間までの場合は①+②の料金。たとえば〈PCS〉を月15時間使ったとすれば、

$$\frac{2,000\text{円}}{5\text{時間までの料金}} + \frac{(10\text{時間} \times 60\text{分} \div 3\text{分} \times 20\text{円})}{5\text{時間から20時間までの料金、この場合は10時間}} = \frac{6,000\text{円}}{1\text{ヶ月間の料金}}$$

20時間以上使った人は③の料金。上限がはっきりしていますから、安心してパソコン通信を楽しめます。月末になって、こんなはずじゃなかった、という心配はもうありません。

速くて料金的にも有利な2400bpsが使えます。●〈ACS〉〈PCS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。





# 漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。 ホームワークステーションをつくる

## DOS, Disk BASICの 統一的な日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えて、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。もちろんMSX-JE対応の日本語入力をサポートしているため、MSX-Writeなどを用いて、連文節変換で漢字入力が可能です。

そして、日本語出力も汎用性のある漢字ドライバを組み込んだことにより、通常のアプリケーションはMSX-DOS2により日本語の入出力を実現することができます。なお、単独の場合は単漢変換で漢字の入力ができます。

また、MSX-DOS2と同時に供給予定のDisk BASIC2では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

ゆータイプ 日本語 .txt  
ホームワークステーションをつくる日本語MSX-DOS2登場!

1. DOS, Disk BASICの統一的な日本語環境を提供
2. 最大4Mバイトの大容量メモリをサポート
3. MS-DOS Ver2.xx互換のファイルシステムをサポート
4. HELP機能のサポート
5. メディアIDによるディスクの識別

TYPEコマンドにより、\*日本語、.TXT\*というファイルを表示しています。MS-DOSマシンでも、同じファイルを表示する事ができます。

## 最大4Mバイトの 大容量メモリをサポート。

MSX2ではメモリマッパーによるRAMの拡張が規定されていますが、これまではシステムソフトウェアによるサポートがなかったために、追加されたメモリは個々のアプリケーションソフトウェアが独自に管理していました。従って、この拡張されたメモリをRAMディスクなど、アプリケーションソフトウェアに共有のリソースとして使おうとしても不可能でした。MSX-DOS2では、システムソフトウェアでメモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているRAMすべてをRAMディスクとして割り当てることができます。また、常駐するソフトウェアのためのメモリの確保も可能です。

64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より高度なコンピュータとしての機能を提供します。

```

A:randisk
RAMDISK=32K
A:copy command.com h:
A:dir h:
ドライブH:のディスクにはボリューム名がありません
ディレクトリ H:\

COMMAND.COM 14848 88-03-30 1:09p
14Kバイトが1個のファイルで使用中
14Kバイトが使用可能
A:
    
```

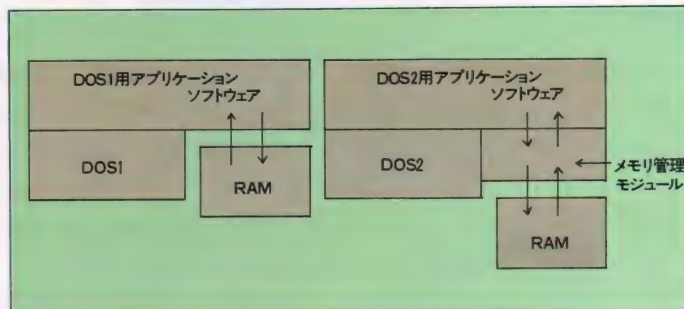
RAMDISKという内部コマンドを用意。RAMディスクは常にHドライブになります。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

```

100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理 テスト"
110 "背景の描画"
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT I
160 "メッセージの画面出力"
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT "あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (18,50)-(237,174),14,B
    
```

Disk Basic2のプログラムリストです。MSX 漢字 BASICではPRINT文などで漢字を使うことができます。また、漢字用の命令も追加されています。

- \*1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。
- \*2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。
- \*3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。



このように、MSX-DOS2ではメモリ管理モジュールが、RAMを管理しています。

## MSX PDTシリーズ 好評発売中!

MSXでプログラミングができる。  
MSX-C Libraryが加わって、ますます充実。

PDTシリーズの日本語MSX-DOS2対応版は現在開発中です。

## MSX-DOS TOOLS

MSX PDTシリーズの第一弾が、このシリーズの核となる「MSX-DOS TOOLS」です。

高度な機能を持ったMSX-DOSに加えて、そのMSX-DOS上の28ツールソフトウェア「TOOLS」と強力なスクリーンエディタ「MED」、それにアセンブラソースをマシン語コードに変換するためのアセンブラやリンクを含む「ユーティリティソフトウェア」をパッケージング。

価格14,800円(送料1,000円)

## MSX-SBUG

「MSX-S BUG」はMSX-DOS上で動作するシンボリックデバッガです。デバッガとは実行可能なオブジェクトプログラムを直接メモリに読み込んで、その内容を目に見る形に表示したり、あるいは実際にプログラムの一部を実行させたりしながらバグ(プログラム上の誤り)の原因を発見していくソフトウェアです。これにより、ソースプログラムのレベルでは発見の難しかったバグも素早く退治することが可能となりました。

シンボリックファイルとしては、MSX-L-80が出力するシンボリックファイルを読み込むことができます。

\*このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSが必要です。

価格19,800円(送料1,000円)



**日本語 MSX-DOS 2 登場。**

## 株式会社アスキー



# アイデア次第でいろいろ使える、MSXの実用とプロの道具。

## 世界のベストセラー 表計算ソフトをMSXで。ホビーに 実用に多彩に活用できます。

MSX-PLANはベストセラー表計算ソフト・マルチプランに準拠したROM版表計算ソフトです。どの欄でどんな計算をするかを指定すれば、あとは数値を入れるだけでたちどころに計算結果を表示します。手軽なROMカートリッジで、34もの関数を備え、気軽にコンピュータ計算をマスターできます。もちろんデータはディスクにもカセットにも保存可能です。趣味の世界に、専門的な分野にアイデア次第でさまざまな活用できるMSX-PLAN。ホームユースに実用のひと味が加わりました。



ROMカートリッジ  
¥9,800  
(送料 ¥400)

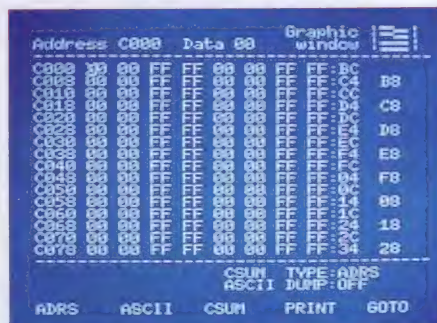
●RAM容量16Kバイト以上のMSXパソコンでご利用になります。  
●漢字は使用できません。



## MSX-PLAN

## MSXの機能をもりもりパワーアップ。 常備したい実力派ツール群です。

MSX-AID(エイド)はMSXのためのツール・ソフトウェア・パッケージです。MSXの機能をアップさせ、あなたのプログラミングに役立つツールを集めました。マシン語プログラムの入力や修正が簡単に出来るマシン語モニター。BASICプログラムの開発やデバッグを効率良くおこなうための変数リスト、クロスリファレンス、文字列検索などがあります。プログラムはROMカートリッジにおさめられ、拡張コマンドで呼び出して即実行可能です。あなたはその存在を意識することなく、BASICが本来持っているコマンドのように使うことができます。又HELP機能がついているため、使い方が分からなくなっても安心です。



ROMカートリッジ  
¥6,800  
(送料 ¥400)

●RAM容量32Kバイト以上のMSXパソコンでご利用になります。

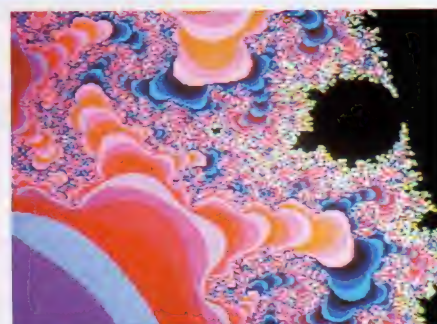


## MSX-AID

## BASICプログラムの実行速度が 飛躍的に向上。 価値ある実数型コンパイラ。

MSXベーしっ君はメモリ上のBASICプログラムを、その場で機械語プログラムに変換し、高速で実行する実数型のコンパイラです。実数型のBASICコンパイラとしては、15~20倍といった画期的な実行速度をもっているため、リアルタイムのゲーム、膨大な計算を必要とするC.G.など多くの用途が考えられます。

使用法は非常に簡単で、従来のコンパイラのようなソース作成、コンパイル、実行といったステップを全く意識せず、単に全体を素直らしく速く実行させるコマンドがインタープリタ上に加わったようなものです。



ROMカートリッジ  
¥4,500  
(送料 ¥400)

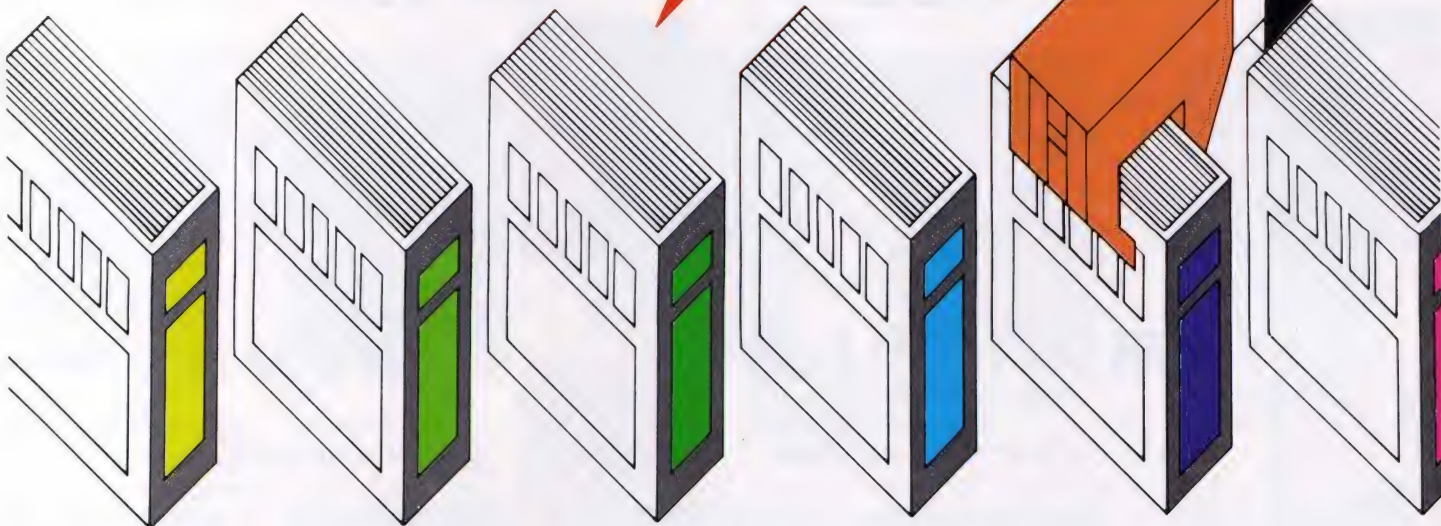
●MSXでも使用できますが、グラフィックスの高速化はMSX2モードで最も威力を発揮します。



## MSXベーしっ君



幅広い、ユーザーの  
ニーズに応える  
個性ある雑誌です。



マイクロコンピュータ総合誌

**ASCII**

6月号  
定価500円  
毎月18日発売

**UNIX**  
MAGAZINE

6月号  
定価780円  
ユニックス・マシン  
毎月18日発売

パソコン通信を100%活用するための情報誌

**NETWORKER**

ネットワーク・マガジン

6月号  
定価550円  
毎月18日発売

MSXの情報をすばやくキャッチ

**MSXマガジン**

6月号  
定価380円  
毎月8日発売

パーソナルコンピュータ情報誌

**LOGIN**

6月号  
特別定価520円  
毎月8日発売

BWEEKLY

**ファミコン通信**

通常号320円  
完全隔週金曜日発売

日本で唯一の電子出版情報紙

**EP NEWS**

毎月2回発行  
購読料24,000円(半年12号分)

\* EP NEWSのお問い合わせは アスキー直販 03(486)7114



# 女の子が作ったパソコン通信ガイド

新刊

大槻眞美子、永井麻奈美共著  
定価1,400円(送料300円)

女性ネットワークが女性のために書き下したパソコン通信入門書

メカに弱いと言われる女性でも、気軽にパソコン通信が利用できるように解説したガイドブックです。専門用語を使わず、パソコン通信の魅力を女性の立場からレポート。またさまざまなプロフィールをもつ女性ネットワーク18人にインタビュー。便利で楽しい入門書です。

MSXマガジン別冊

# ウーくんのソフト屋さんプログラム集

新刊

定価780円(送料300円)

「ウーくん」ファンに贈るBASICのショートプログラム集

MSXマガジン連載の好評『ウーくんのソフト屋さん』のショートプログラム30本を一挙に紹介。あわせて「ウーくん」の4コマ漫画(桜沢エリカ著)も掲載した、ファン待望の一冊です。またすぐにソフトとして楽しめるようプログラムライブラリも同時発売。

## MSX-DOS入門

中村 哲著

定価1,200円(送料300円)

基礎から学べる最高の入門者向け手引書です。MSX-DOSの基本動作、操作法を豊富な図表やイラストによりやさしく解説。アプリケーションの利用法からプログラミングまでを幅広く説明しており、この一冊でMSX-DOS全体を把握することができます。平易に読み進めながら学ぶことのできる入門書。



## MSX-DOSスーパーハンドブック

BITS著

定価1,200円(送料300円)

MSX-DOSのすべてがわかる教科書です。MSXのすばらしいOSであるMSX-DOSを初めて総合解説。基礎からコマンドの操作法、またアセンブラ、エディタ、デバッグも掲載し詳説。プログラムライブラリ(発売中)とあわせて学習すれば、MSX-DOSのすべてがわかる、MSXユーザー必携の一冊。



## MSX 実用プログラム集

永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著

定価1,200円(送料300円)

デスクワークに役立つプログラムが満載。家計簿、カレンダー、ミニグラフからストリーム型データベースまで、さまざまな情報整理に応用がきくプログラムを多数掲載。どのプログラムも操作環境を統一にし、ディスクを買ったばかりの人でも、簡単に自分流情報ツールが作れるように解説しています。



## MSX AVジョッキー

LAP STAFF著

定価1,200円(送料300円)

MSXから映像や音楽が飛び出してくる。好評『プログラムDJ』のビデオ版として、映像と音楽を組み合わせたプログラム集。話題の映画「ブレードランナー」、「風の谷のナウシカ」、「未来世紀ブラジル」など計30本の作品のイメージプログラムを掲載。内容もアートからジョークなどまでさまざまです。



## 実録! スーパー映画人

マイクロソフトプレス/デイヴィッド・チェル編  
鶴岡雄二訳 定価1,900円(送料300円)

映画製作者19人に直撃インタビュー!

特殊効果、アニメーション、コンピュータ・グラフィックスなどの分野で活躍する映画製作技術者19人にスポットを当てた初のインタビュー集。「スターウォーズ」「E.T.」「ジョーズ」などの名画の舞台裏を垣間見ることができます。『実録! 天才プログラマー』の映画編。



## PC-88VAパーソナルユースのすべて

アスキー書籍編集部編

定価2,500円(送料300円)

新機能をフルに活かす初の実用ツール集。新開発の16ビットCPUやグラフィック専用LSI搭載のPC-8800シリーズ最上位機PC-88VA。新機能をフルに活用するための実用的ツール(ワープロ、データベース、CAD、通信、ミュージックエディタなど)を満載。ユーザー必読の初めてのプログラム集です。



●MSXマークはアスキーの商標です。



## □ 楽しく学べる MSX ポケットバンク □



MSXマガジン編集部編  
定価680円 ★★



竹山正寿・上条有・上坂哲共著  
定価580円 ★



竹山正寿・上条 有共著  
定価580円 ★★



BITS著  
定価680円 ★★



BITS編  
定価580円 ★



ぐるーぷ・アレフ著  
定価480円 ★



ぐるーぷ・アレフ著  
定価480円 ★



秋山 晶著  
定価680円 ★★



平塚憲晴著  
定価680円 ★★



島本笹清著  
定価580円 ★



BITS著  
定価580円 ★★



すがやみつる・竹田津恩共著  
定価580円 ★



すがやみつる・オレンジ企画著  
定価580円 ★



浅井敬太郎著  
定価580円 ★



高橋秀樹著  
定価580円 ★

レベルに合わせて3段階

ポケットバンクシリーズの難易度

□ マークは、収録されているソフトウェアがプログラムライブラリとして発売されています。

★……だれでもカンタン! ★★……ちょっとむずかしいかな? ★★★……わりとよく知っている人向け



# 続々登場！MSXマガジンソフト

## POCKET BANK プログラムライブラリVol.1 “ツールよ永遠なれ”

好評発売中

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



スプライト モード2用 エディタ



既刊『便利ツール、コキ使って！』『ディスク徹底活用術』『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラクター作成ツール、リアルタイム演奏プログラム、シーケンシャルファイルによる住所録、強カマシン語デバッグ、もの当てクイズ、他。

## POCKET BANK プログラムライブラリVol.2 “マシン語とゲームの交錯”

好評発売中

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



トラッドレース



既刊『マシン語入門PART2』『ゲーム作りのテクニック』『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『おもしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本を収録。ディスク版モニタアセンブラ、マシン語ゲーム、スプライトパターンエディタ、ショートプログラム、他。

## POCKET BANK プログラムライブラリVol.3 “にぎやかなる幻想の果て”+実用プログラム集

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことばの実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収録。

## ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。万年カレンダー、電話帳、電卓、おこずかい帳、占い、バイオリズム、福笑い、神経衰弱、あみだくじ、英単語辞書、タイピング練習、方程式、日本地図マスタープログラム、元素記号&元素周期表暗記プログラム、メトロノーム、お絵描きソフト、他。

## MSX-DOSスーパーハンドブック

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価4,800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録。COMファイル入力用ツール、COMファイルプリントアウトツール、DOS版アセンブラ、DOS版デバッグ、DOS版テキストエディタ、多機能モニタ、漢字タイプ、ディスクダンプ、MSX用受信プログラム、MSX用ヘックスTOファイル、他。



多機能モニタ



## DISK MSX 第一巻 “プログラムエリアの逆襲”

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

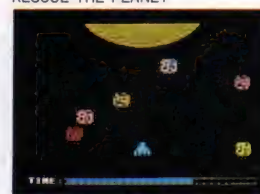
MSXマガジンで連載中の「プログラムエリア」に掲載されたツールゲームのプログラムを集めました。コンポーザアナライザ、トーンエディタ、ビデオプログラム、アニメーション、プリンタスプーラ、キャラクタ・エディタ、スプライトエディタ、音楽演奏システム、スクエア・バトル、ハードコピープログラム、他全39本。

GO GO HARIER



好評発売中

RESCUE THE PLANET



日本地図暗記プログラム



5月9日発売

好評発売中

好評発売中



# RPGの真髓

MSX 2版

## ウィザードリィ。今、人気爆発

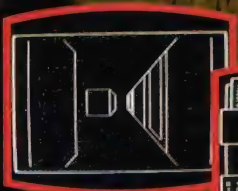


狂気の大王トレポーの世界  
征服のための2つの条件  
最強の精鋭部隊の育成と邪悪  
な魔法使いワードナの魔除け  
の奪還 を果たすことがこ  
のシナリオの目的。地下10階  
にわたる3D地下迷宮には多  
くの困難が待ち受ける。

●  
本作は、有名なウィザードリィの  
続編。MSX2版の表示能力  
を活かし、グラフィックが一  
層、よりリアルなイメージに  
仕上げられ、音楽も、より  
リアルなサウンドとなっている。

洞窟の入口は戦士がかかみこんで人ならなければならな  
い岩の斜面にできた割れ目といった感じであるが、  
中に入るとすぐに広くなった奥の方へとつづいている。  
壁と天井はゴツゴツとした刺き出しの岩で、床はよく注  
意して歩かなければならないほど瓦礫で被われている。

先頭に立った戦士がタイマツに火を灯すと、冒険者達の  
影がゆらゆらと洞窟の壁に照らし出された。  
振り返った戦士の顔は光と影によって闇の中に無気味に  
浮き上って見え、まるで希望のかけらもない運命が彼等  
を包みこんだように思われたのだ。



名前	レベル	経験値	HP	MP	ステータス
プレイヤー	1	0	100	0	100
ウォードナ	1	0	100	0	100
トレポー	1	0	100	0	100
モンスター	1	0	100	0	100

# ウィザードリィ

ウィザードリィ



■対応機種/MSX2  
(V-RAM128K/3.5-2DDフロッ  
ピーディスク1ドライブも可)  
■定価9,800円  
絶賛発売中





●製品についてのお問い合わせは………

●出版物	486-1977
●ソフトウェア	486-8080
●ファミコン	250-5600
●アスキーネット関連	486-9661

●製品御購入後のお問い合わせは………

●出版物	●ゲーム	498-0299
●ビジネスソフト		498-0205
各ユーザーサポート宛		
月～金曜日(祝祭日を除く) 10:00～12:00/13:00～17:00		

●アスキーに対する御意見、ご希望、また販売についてお気付きの点がございましたら、お葉書でお送りください。よろしくお願ひ致します。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業部(RPG)『MSXマガジンホットライン』宛

## MSXマガジン ホットライン休止のお知らせ

《MSXマガジン HOTLINE》は、本誌形態の変更により、今回を持ちまして休止することとなりました。

なお、アスキー発売ビジネスソフト関連のお知らせを掲載する《月刊ASCII HOTLINE》および、アスキー発売のホビーソフト関連のお知らせを掲載する《月刊LOGIN HOTLINE》については、いましばらく継続いたします。アスキーからのMSX関連のお知らせは、両誌に掲載する予定ですので、あわせて御購読いただければ幸いです。長い間《MSXマガジン ホットライン》におつき合いいただきまして、本当にありがとうございました。

### 『日本語MSX-Write II』発売について

『日本語MSX-Write』のバージョンアップ版としてMSX2対応日本語ワープロソフト『日本語MSX-Write II』(定価：24,800円)を発売いたします。

ご使用のユーザー様より寄せられましたお声を元に、より使いやすいMSX2対応の本格的ワープロソフトを目指して開発いたしました。

### 『日本語MSX-Write II』の主な特長

#### ①強力なカナ漢字変換機能

辞書をROMとして持つことにより、パーソナルワープロと同等の高速な漢字変換を実現しました。変換方法は、2文節最長一致法(連文節変換)を採用。日本語フロントエンドプロセッサとしてVJE-80Aを搭載。文節学習機能による強力な変換機能は、そのままMSX-JE仕様に対応しています。

#### ②ユーザー辞書登録、外字機能をサポート

32KバイトのSRAM(電源を切っても内容を保存できるRAM)を内蔵することで、ユーザー辞書登録、外字登録をサポートしました。ユーザー辞書領域約700語、外字領域は63文字です。

#### ③充実した文字修飾機能

横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網掛け(3種)が可能になりました。また、2種(太線、細線)の野線は、入力方法がレイアウト画面で引くように改められました。

#### ④MS-DOS標準テキストファイルとの互換性

文書ファイルはOS標準ファイルで、内部コードもシフトJISコードを使用したテキストファイル形式です。他のMSX-DOSファイルはもちろんMS-DOS標準テキストファイルを読み書きできるパソコン用ワープロソフトとの互換性も取れます。

#### ⑤JIS第一、第二水準漢字ROMを内蔵

第一、第二水準の漢字ROMを内蔵しました。これらの漢字ROMはBASICや他のアプリケーションからも使用できます。

#### ⑥一行40文字表示画面をサポート

編集画面が30文字×8行、40文字×8行のいずれかをディスプレイの解像度にあわせて、選択できるようにしました。40文字編集モードは、本体内の16×16ドットの漢字ROMを12×16ドットに圧縮して表示するため、特別な漢字ROMは必要としません。

#### ⑦RAMディスクを活用できます

最大32KバイトのRAMディスクを有効活用することで『MSX-Write II』とBASICレベルとで、一つの文章を共用できます。

#### ⑧辞書メンテナンス用ユーティリティを内蔵

ユーザー辞書の内容をディスクまたはカセットに保存するためのユーティリティを内蔵しました。これにより、ユーザー辞書および学習辞書の内容を簡単にバックアップすることができます。

なお、今回のお知らせは、現在『MSX-Write』をご使用で、既に、アスキーに対して、ユーザー登録をお済ませの方について、5月末に優待販売のお知らせという形で、行ないます。まだ、お送りいただいていない方は、至急、ユーザー登録者カードをお送りください。

また、登録者カードを紛失した方は、上記のHOTLINE宛、お葉書でお知らせください。確認の上、お知らせをお送りいたします。

なお、優待販売価格は、12,000円を予定しております。

#### ご注意：

①『日本語MSX-Write II』は、本体VRAM128KバイトのMSX2システム専用です。MSX1システムでは動作いたしません。

②縦／4倍角など文字装飾は、プリンタ本体の制限により印刷できない場合があります。

③熱転写タイプのプリンタの中には、プリンタ本体の制限により、上下余白が設定どおりにならない場合があります。

### Pとヒトミのお知らせコーナー

ヒ：というわけで、最初で最後のきちんとしたMSX関連のお知らせをして、有終の美を飾った御気分は？

P：実に長い間お世話になりましたHOTLINEですから、いろいろな感慨もありますが、まあ、よろしいんじゃないんですか？

ヒ：お手紙いっぱい頂戴たでしょ。

P：お返事できなくてごめんなさいね。御意見はいろいろ参考にさせていただきました。今後も御意見などありましたら、HOTLINE宛にお手紙くださいね。

ヒ：ところで、ホビーソフトのMSX関連は？

P：秋から年末に向けてところどころです。いろいろ話はあるんですけど……MSXマガジン本誌やアスキーの広告なんか見ててくださいね。

ヒ：ついでにMSXについて、なにか、言うことある？

P：最後だから……“次世代”に移行……もしくは、ホームコンピュータの部分への拡張を考えて欲しいような気がするのですが。たとえば、VD対応MSXなんてLDの普及率から考えたら、今あれば……なんてね。カラオケビデオとビデオ野球拳(奇麗なオネーサン使ってね。ゲームのやる気が起きないのねんねのねん)。だせば、売れるって。

ただ、個人的に言えば、MSXを使ったビデオ編集機が欲しいのねん。そんな高機能はいらないの。リモコン操作だけでいいのだ。標準でとったのを、きれいにCF外して、倍速に落して保存したいだけなんだから。

ヒ：やっ、最後に[P]ちゃんらしさが出てきたわね。最近、軟弱にな

ったって、お手紙いただいていたからね。それでは……

P：皆様に可愛がっていただきました《MSXマガジン ホットライン》ですが、今号で一応休止ということになりました。ヒトミちゃんと[P]は《LOGIN ホットライン》の方には、いましばらく登場する予定ですので、そちらの方で、またお会いしましょう。本当にありがとうございます。今後とも、新生MSXマガジン本誌とともども、アスキーのMSX関連商品をよろしくお願いいたします。

ヒ：………行か余ったわよ。

P：それでは、個人的に。いま[P]ちゃんは、PC-98のデータベースを作るの手伝ってます。多分、8………おっと、黒崎部長に怒られちゃう、年内中に発売の予定です。まあ、初めての“子供”になりますので、ちょこっと力入れています。知らないことばかりで、困ってますが。

ヒ：肩の力入ってるから、肩こりがひどいんですって？

P：困ったもんだ。そんで、ただ今、マッサージのうまい女の子募集中です。なんてね。ところで、ヒトミちゃんは？

ヒ：いままでの仕事、引き継いでやっています。LOGINの方では、お世話になります。最後に、HS開発の市谷さん、およびIS&HS開発部の皆さん、営業部直販部の永野さん、営業技術部の平野さん、それから、宣伝部の大武さんには、たいへんお世話になりました。

P：ついでに、版下作成用の『Z'sWORD JG』とそれにあわせて出力して下さった印刷の方、ありがとうございました。

ヒ：それでは、これで、《MSXマガジンHOTLINE》を終ります。



## お詫び

弊社発行のMSXマガジン5月号、72～73ページに掲載されたクローズアップの記事内容に誤りがありました。この記事は新生のソフトハウス・株式会社ブレイングレイを紹介したもので、以下の内容に関して事実と異なる記述がされていたものです。

まず記事中において、株式会社ブレイングレイのスタッフである渡辺氏、佐藤氏が、株式会社光栄より発売されている『信長の野望・全国版』の開発の中心人物であったかのような記述がされておりますが、これは事実と反するとのことご指摘を株式会社光栄からいただきました。実際には、渡辺氏は『信長の野望・全国版』のプロジェクトチームの一員であったとのことですが、佐藤氏、飯島氏は、株式会社光栄に社員として勤務した期間は約半年で、佐藤氏は『信長の野望・全国版』のプログラミングには係わっておらず、飯島氏は同ソフトのマニュアル作成およびゲームバランスの調整等を行っていたとのことです。また、同記事中において、不適切な表現が多々使用されており、公的なメディアとしての公正さを欠いた内容となっております。

今回の記事において多大な迷惑をおかけしました株式会社光栄ならびに株式会社ブレイングレイ、そして読者のみなさま方に、この場を借りて謹んでお詫び申し上げます。

今回の誤報は、私どもMSXマガジン編集部の取材、そしてその後の記事作成の不手際によつて原因があると深く反省し、今後の雑誌作りにおいて、このような間違いを二度と起こさぬよう、編集していく決意であります。

株式会社アスキー  
MSXマガジン編集部  
編集長 小島文隆



# MSXゲーム徹底解析

ソフト買ったんだけどお、ゲーム終わんないの！ そんな人々のためにお届けする、MSXゲーム徹底解析！ 深く掘り下げた内容で、みなさんの欲求不満の解消にお役に立てれば幸いです。

●パロディウス.....	74	●ガンダーラ.....	100
●ZOIDS.....	80	●ワールドゴルフII.....	104
●マンハッタン・レクイエム.....	88	●陽あたり良好.....	110
●ファミクルパロディック.....	92	●制覇.....	112



さーあ、今月の『パロディウス』の解析だが一、ザコの敵の行動におけるプレイヤーの対応、ベルの効果と正しい使用方法、そして、あまり触れられていないエクストラステージの内部を深くエグるぞ。

■コナミ  
MSX1  
5,800円(ROM)



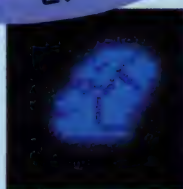
## まずはザコの敵の行動を読みとれ!!

### よく現われる敵



よく現われる目立ちたがり屋さんたちだ。パターンを覚えておいて、やっつけちゃえ。

#### モアイ



■もうすっかりおなじみになったモアイさんです。なかなかカワイイよね？

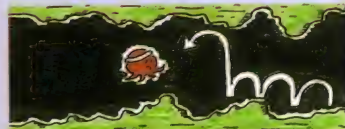


■いちばん初めに登場する。もちろん全滅させるとカプセルが現われる。2、4面は後ろから現われるので、ボーッとしてられないぞ。

#### ジャンプモアイ



■ジャンプしながら近寄る。狭いところでは注意しましょうね、みなさん。



■ビヨーン、ビヨーン、と近づき、たまに高くジャンプする。ここまでしかジャンプできないんだな、とカカをくくってると危険だぜ。

#### ダッカーペンギン

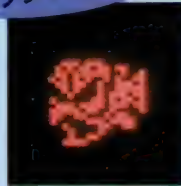


■チョコマカと少しうつつしいが、やっぱリカワイイ。でも敵なのね。



■後ろから近寄る。段差(といってもべつに踊る人ではないよ。ダンサーだね、それは)のあるところは、よじ登ってくる。わかった？

#### フライフィッシュ

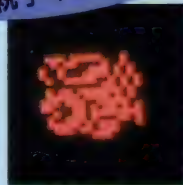


■トビウオのように地面から跳びはねてくる。3匹ともやつつけるように。



■3匹1組のこのトビウオ、地面に隠れたときに、「へっ、やり過ぎたぜ」と額の汗を拭いとると、チュドーン！ となってしまう。

#### 親子ギクシャク

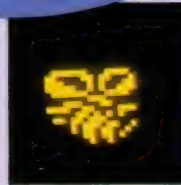


■空飛ぶ親子の魚。その親子愛ははかなくも美しいものだ(おいおい)。

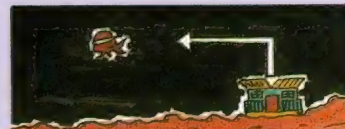


■こいつは2匹1組で登場だ。まるで酔っぱらったかのようなサインカーブを描き、ふらふらと飛んでくる。カプセルを持つてるのよ。

#### ビー



■コイツ、一人前に家を持つてるのだ。ちくしう。家ごとやつつける！



■「ハチのムサシは死んだのさっ(古いな)、という昔の歌を思い出してしまうのは私だけなのだろうか。いいや、違う(反語)。



# 各面の敵

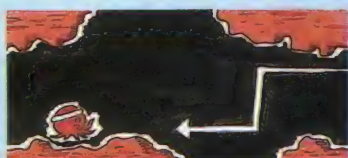


よく現われる敵に対して、こちらは2面から5面で登場する、はすかしがり屋さんの代表選手たち。それではどーぞ。

## ニアラ



■まるで、サンダーボードのジェットモグラ、のようだ。しつこいっただけありやしない。



■うわー、しつこいしつこいしつこいしつこいしつこいしつこい、(ブレス)、しつこいしつこい。(大きく息を吸う)しつこーい!

## トンカチ



■こんには、トンカチ花子です。ほほ。後ろから前かへ攻めてくるのよ(意味深)。



■よくお店で売ってます。これにぶつかると、「ピコッ」とカワイイ音が出ます(うそTM)。本当はやられちゃいます。どか〜んとね。

## アミーダ



■単細胞なので、曲がり道があると、すぐそっちに行ってしまうのです。なるへそっ。

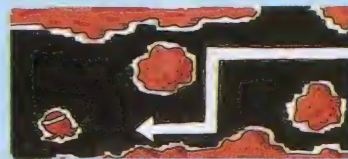


■中学校の理科の時間、顕微鏡を覗くとよくいましたよね。ゾウリムシとか、アメーバとか、そうそうケンミジンコとかね。懐かし。

## ツイセッキ



■いわゆる、未確認飛行物体。なんと中にはピンクレディーが乗ってる。UFO、なんてな。



■怪しさを漂わせながら、プレイヤーに迫る。それは、温かな家庭の中に突然ジェリー・藤尾が訪れたときのように(めちゃうちゃ)。

## アマダクッキー



■こんなパロディウス日和は、クッキーを焼きましょう。もちろん、ミディアムです。



■クッキーってさ、カスが歯につまっちゃうんだよね。虫歯の原因だよ。だから、ちゃんと歯を磨こうよ。白い歯っていいなー。

## ボクボ



■どうして木魚は「木の魚」って書くか、わかりますか? わかんないでしょ。ボクボ。



■左右の往復運動を繰り返すだけの、まあ、たあいな敵ですよ。ときどき、ルーレットカプセルを持っていたりする。うーれしいなっ。

## ファイヤーボール



■消えたり、現われたり、ハッキリしないやつ。ええい、男ならハッキリしろよ!!!



■気味悪い敵です。消えているときはやつけれないけど、ぶつかっても大丈夫なので。タイミングを計ってやつつけよう。ハイ!

## グレイブポスト



■いわゆる卒塔婆(そとば)。誕生日には、ケーキにこれを載の数だけ立てる。おーおー。



■こいつは要注意ですぜ、あんさん。とにかく攻撃がキビシ〜。だからこいつにやられたときは「クヤン〜」と財津一郎になりきろう。

## パロディウスーロメモ(1)

さあて、ここでパロディウスをプレイしてるキミに、ホットな情報を提供する「パロディウスーロメモ」。第1回目は、3面のボス、テルテル坊主の正しい倒しかたです。材料は、オプション(できれば2つ)、それとレーザーです。

まず、プレイヤーを写真の位置にします。オプションは前にするのがポイントです。そして、ひたすら撃つ、撃つ、撃つ!! ほーら、たった15秒でやつつけちゃいました。それではバイ。



■ここですよ、ここ。ここでレーザーを撃ちまくればいいですよ。ね、奥さん。





# 輪廻するベルを取れ

やっつけるとカプセルを出す敵から、たまに黄色のベルが出現する。懐かしの『ツインビー』を思わせるこのベルを、研究してみた。



さて、何色を取ろうかな



●黄色のベルは2、3発撃つと色が変わる。白、淡い緑、水色、紫、濃い緑、赤と変色し、黄色に戻る。ベルを取ると、その色によって効果が違う。とても頼りになるのさ。

## 正しいベル活用例

ここで、実際に、パロディウスをプレイしてみて、ベルの効果的な使い方を見つけたので、ちょっと紹介しましょう。

まず1面の巨大モアイを簡単にクリアするための方法。2つあるけど、1つは「いたずらドリル」になって口のすぐ上で弾を撃つ。もう1つは「菊一文字」を口の上に置くのだ。そうするとクリアに要する時間が短くなるのだ。

次は4面のクチビル8匹の倒し方。これも2つある。前向きレーザーでがむしゃらに撃ちまくると、上向きレーザーで左下のクチビルからやっつけていく方法だ。ベルを取るまではツライだろうけど、いざ取るとその効果はバツグンなのだ。思った以上に楽～にやっつけられるのだ。ぜひお試しを。

ほかにもいろんな活用方法があるけど、人それぞれ違った、自分なりの研究をしてみしてほしいのだ。



●さあて、何色にしようかなあーっ。



●黄色いベルで、こっぴみじん!! でも、ボスなんかには通用しない。



●白いベルを取ると横ワープ。普通はいらないけど、6面では絶対必要。



●淡い緑は縦ワープです。これははっきりいって取らないほうがよい。



●赤はすげーぞ。前向きレーザーだもんね。これでもう、怖いモンなし。

## PTAじゃない T・P・Oに合わせて

ベルを取るとき注意してほしいのは、その状況に適したベルを取ることだ。狭いところにいるときは、前向きレーザーより菊一文字のほうが効果的だし。ただ取りゃあいってわけじゃないよ。



●濃い緑で上向きレーザーです。お手持ちのレーザーと合わせれば無敵。



●青は便利だ! ザコの敵や弾にぶつかっても平気ないたずらドリルに。



●紫色の菊一文字は、それと横一直線になるとやっつけられるのです。





# 今、真剣に パロディウスを考える

ここでは、ちょっと趣向を変えて、パロディウスを、真面目に考えていこうと思います。

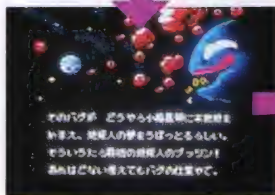
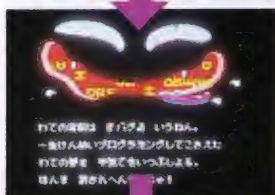
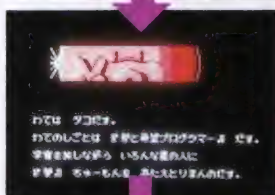
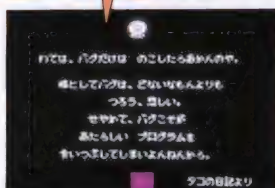
基本的なものは、『グラディウス』の流れを汲んだ、いわゆる横スクロール・シューティングもの。普通ならもう、このテのゲームはアキられるハズだが、なぜか面白い。どしてこんなに面白いのか。

第1に、“キャラクターの妙”である。コナミのゲームの常連的存在のモアイ、ちょこまか歩いてくるペンギン、サインカーブを描いて迫ってくる親子ギクシャク、よくわからないウチ型機雷など見ているだけで楽しいのだ。

第2には、“グラフィックの妙”。マヌケ顔のモアイ、「やめてー」と叫ぶテルテル坊主、色っぽいやつ

ストーリーはこうだあ!!

◆そう、宇宙の敵は人類の敵、宇宙の敵なんです。だってそうなんだもん。  
◆タコは宇宙で夢をプログラミングする仕事をしている。でも麻雀はヘタ。こいつときたら……  
◆しかし、宇宙にはボクの敵、バグがいるんだ。食いちらかしてんだ。そこで立ち上がったのさ。



目小僧。愛嬌があつて憎めない。情すらわいてしまうのだ。

また、画面の美しさも一級で、4面のメルヘンチックなお菓子のバックや、5面のオドロオドロしい墓場の背景など、プレイヤーのヤル気を、タジタジ。気分は、ドゥビドゥワなさ。ヒュー。いやおうなしに盛り上げてくれる。

そして第3には、“適度な難易度”である。最初、このゲームをプレイしたとき、「げげ、難しすぎる」と思っていたのだが、だんだん慣れてきて、「そーでもないね」というホドになる。つまり、ゲームのなかでプレイヤーが成長していくのだ（とはいっても、実際はパターンを把握していくだけなのだが）。

以上のほかに、期待を裏切らないエンディング、それにエクストラステージなどがあるのだ。



◆4面の“メイズ”。彼女のソウルフルな攻撃にもう、プレイヤーのヤル気を、タジタジ。気分は、ドゥビドゥワなさ。ヒュー。



◆5面の“ゲ・ゲ・ゲ・アUNT”。その色っぽさどきたら、もう筆舌に尽くし難いぜ。でも敵なんだね。

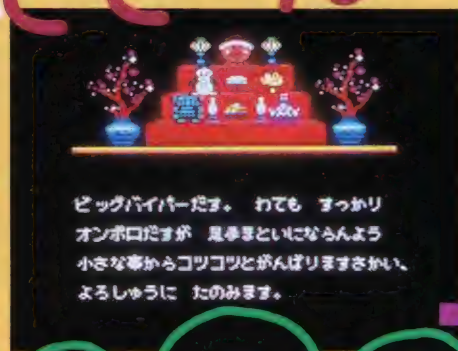
## パロディウスーロメモ(2)

皆様に大好評のこのコーナー、残念ながら今回で最終回になってしまいました。そこで、リクエストのあった、クチビル8匹の倒し方。赤いベルでパワーアップし、ミサイルとオプションで楽に倒せます。ではまた、いつかどこかで。チャオ!



◆ほら、こうやっているうちにやつけられるんだよ。ほんとらよー。

ででーん



ついに出現せり、宿敵バグだあ!!



◆ジャジャーン、ついに出現せり、宿敵バグだあ!! こいつのために何度コンティニューしたことか。トホホ。でも、正義は必ず勝つんだもんね(例外あり)。

◆どーだい、なかなか勇ましいだろ? バグを倒すべく、集まったビーブルだ。人呼んで、「タコとゆかいな仲間たち」なのだ。ちょっと頼りなさそうだけど、実はそうなんだ。



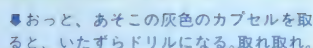
パロディウスにも、エクストラステージがあるのはもうご存じでしょう。そこは、まさにパラダイス！ そんな、オアシス（ワープロではない）のようなこのステージを、どどおーんとお見せしませう。



入り口

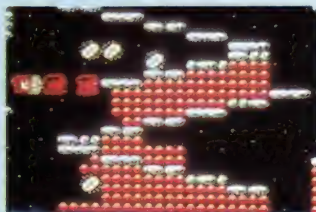


まめけモアイのうなじ(?)の後ろあたりが入り口のこのエクストラステージ。入ったら、まず武器を「上付きダブル」にしよう。あとオプション、バリアもほしーなー。初めのところでそれくらいは装備できるので、赤いペンギンは1匹残らずやっつけて、カプセルを取ろ

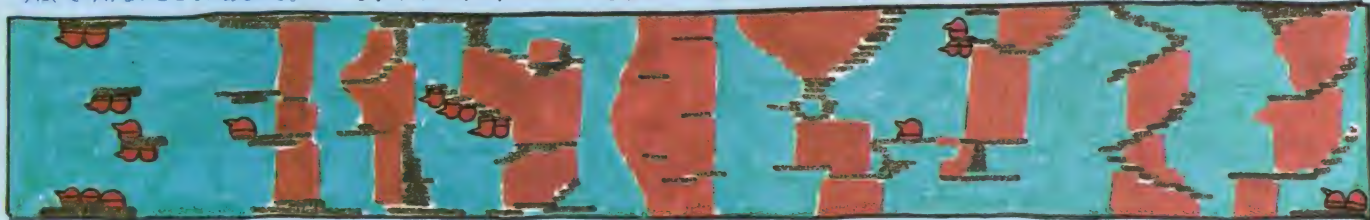


う。あとはつぶつぶを撃ちまくり、カプセルを取りまくって得点アップをするのですよ、これが。

得点になるカプセルは、1個取るごとに、その得点が高くなるん



だけど、できれば画面上のカプセルは残らず取ることを心がけよう。  
 取りそこねると、また得点が低くなってしまふからだ。"いたずらドリル"になるカプセルは取るべし！

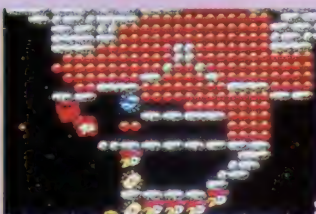
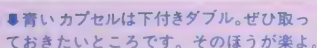


入り口



“今年もコナミをよろしく”と書かれたこのステージ、なかなか多くのカプセルが隠れているのだ。

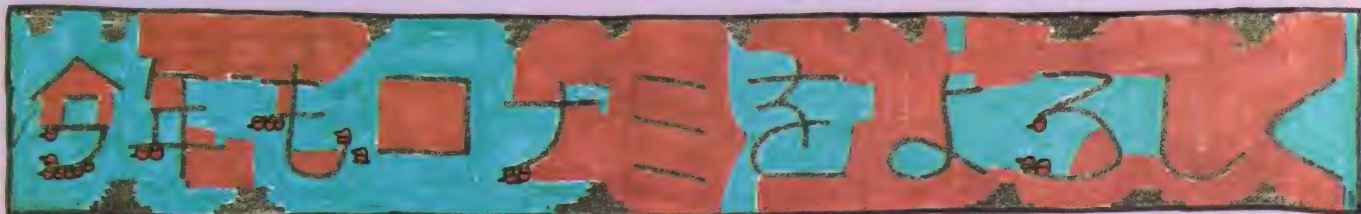
まず、ステージに入ったすぐの“今”の字のところに下付きダブルのカプセルがある。そして、しばらく行ったところの“も”のところにも下付きダブルがあるが、じつはそ



の中のつぶつぶには1UPのカプセルが3つもあるのだ。ぜひとも取りたいところだ。また、「ミ」の上のところに1UPと下付きダブルのカプセルが、「シ」の上にも下付きダブ



このステージでは、下付きダブルを取って上の方を飛ぶといいたろう。最後に待ちうけているのは稲妻レーザーを放つ敵だ。







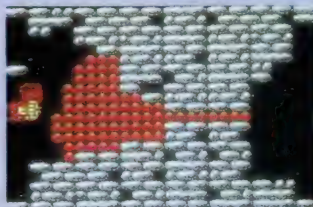
## エクストラ ステージ 3



入  
り  
口  
倉こんなどここにあってりするんだよ

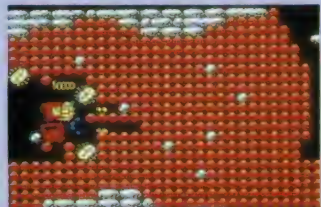
地蔵の下をくぐるようにして入ると、そこはエクストラステージなのであった……。てなわけで、このステージは、道が狭かったり行き止まりが多かったり。さすがにいろんなトラップが用意されている。ちょっとのジョイスティック

■このエクストラステージは道(?)が狭いので、心してかかるように。以上!



ク(またはカーソルキー)さばきが死を招くのだ。冷静な判断と慎重な行動力。この2つを合言葉にがんばるように(なんのこっちゃ!)

■つぶつぶがねー、たくさんあるんだよ。でもねー、ところどころに岩もあるのさ。



このステージでも、下付きダブルは大活躍するので、カプセルを見つけたら、すばやく取るべし! あとは最後の敵を倒すだけだ。



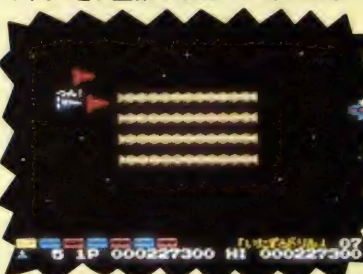
## エクストラステージの 最後のボスはこう倒せ!



### ステージ1

1面のエクストラステージの終わりに登場するのは、自分の数倍もの大きさのレーザーを撃ちまわってくる“超小型第七眠底

■見かけは小さいが、攻撃はハデな。最初のエクストラステージのわりには、なかなか手こわいのです。



艦”という、長い名前の戦艦だ。敵のレーザーはバリアが通用しないので、ひたすらよけていなければならない。そのため、スピードを多めに取

っていないとツライぞ。オプションと上付きダブルを装備して下から撃つという作戦もあるが、ごくまれにやられるので注意。

ステージ2にいるのは、稲妻のようなレーザーを放つ“超小型第八眠底艦”だ。このレーザーは唯一バリアが効くので、バリアはぜ

■こいつの放つ稲妻レーザーは、ある程度プレイヤーに近づいてくてもバリアは通用するのだ。



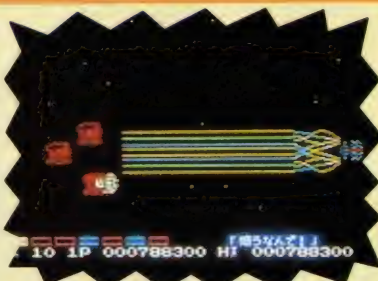
### ステージ2

ヒ装備しておこう。あとスピードも適度(3~5個)に取っておき、レーザーとオプションがあれば言うことなし! です。

これはエクストラステージの敵全般にいえるのだが、できるだけ長期戦にしよう。あまり短気を起こすと敵の思うツボ。じっくり気長にやっつけるといいのだ。

### ステージ3

ここの最後の敵は、ビビー——と何本ものレーザーを放つのだ。ただ、普通に5面をクリアするよりも、このステージに入って、6面に行ったほうが数段楽なのだ。基本的には、ほかのエクストラステージの敵の倒し方と同じだ。さほど強くはないのだ。こいつをやっつけると、いよいよ最終面だ。



■強そうに見えるが、どおつてことはない。しかし、油断は禁物だよ。肩の力を抜いてね。

## まとめ

なんだかこれで、パロディウスのは、すべてやり尽くしたなあ、という感じですね。でも、やっぱり面白いねー、キャラクターはかわいいし、グラフィックもキレイ。またこんなゲーム出ないかなあ。案外、『グラディウス完結編〜ヴェノムの涙〜』なんていうのが出たりしたらいいな、と思う昨今なのです。



# はっきりにってゾイドは好きよ



RPGとシューティングゲームを合体させたゲーム、『ZOIDS中央大陸の戦い』は、妙に気を引かれるソフトだ。ゾイドという商品からのイメージが、そうさせているのだろうか？ だろうか？

■東芝EMI  
MSX2  
5,800円 (ROM)

## がんばれ共和国軍

広大な土地を旅して、帝国軍側メカを倒し、そして……。みんなに大人気のゾイドがRPGになった。よーし、徹底的に解説じゃい！

このゲーム、かなりおもしろいと思う。かくいうわたしは、ゾイドファン。机の上に共和国軍側メカがゴロゴロ。おもしろくないわけがない。ほほほほほ。

しかし、ファンということにどっぷりとつかって、甘んじているわけではない。見るべきところはきちんと見ながら、ゲームをしています。このゲーム、好きは好きなんだけど……ちょっとスクロ

ールがいただけない。ズリッズリッと、とてもなめらかなスクロールとはいいがたいのである。おしいなあ、そのスクロール部分がもうすこしよく出来ていれば……。でも、まあ、なんとか許そう。最新のメカも入っていることだし。

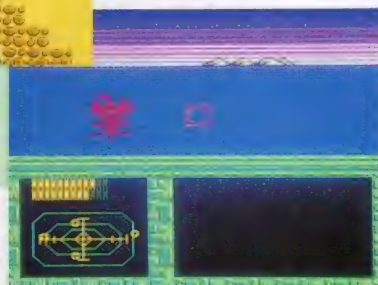
さて、ではいよいよ、帝国軍との戦いの時だ。階級を上げ、仲間を集め、砦や街を解放し、共和国軍側最強のメカ“ウルトラザウルス”のパーツを集め、帝国軍の首都に突っ込むのだーっ！ 行けーっ！ 我が愛機、ゴジュラスよ。ドカンドカんと、まあ、行ってみましょ。

## 画面は2種類だもんね



◆大陸上、あるいは砦や街の中は、このようにパースアイビュー、鳥かん図のようにして表示される。中央が自分のメカだ。

ゲームは、マップ上を歩いている場面と、敵と遭遇しての攻撃場面の2種類で成り立つ。マップ上を歩いているとき敵に会っても、必ず逃げられるというのがゲームの個性。



◆敵のメカと会った！ よし戦闘だ！ 3D画面に切り替わり、のんびりとしたシューティングゲームに変貌する。

# ヘッヘッヘッ 負けねへザッ

## ゾイドゴジュラスMK-II (恐竜型)

◆最初に乗り込むゴジュラスにパーツをつけると、こーんなに強そうになるのだ。本当に強いんだけどね。





ZOIDS

## の流れ

ゲームの流れ、区切りをざっと説明しておこう。まあ、攻撃シーン以外は、わりと普通のRPGだけど。なんちゃったりしてね。

1

旅して



★マップ上をうろうろ。すると敵に出会う。最初はむやみに戦わないように。すぐ死んでしまうかもよ。

デスザウラー(恐竜型)

◆帝国軍側の切り札。こいつはとにかく強い！  
ウルトラザウルスしか、歯が立たないかもねつ。



2

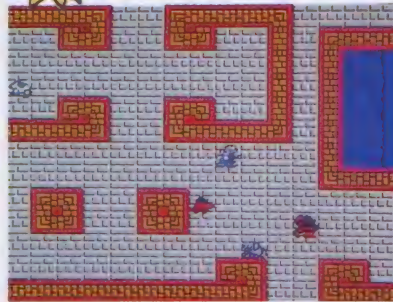
戦って



◆戦うときは、戦わなきゃしょうがないよなあ。左右に逃げながら攻撃を！

3

砦、街に入り



◆砦や街に入ると、敵や味方がうろちよう。ここでも無意味な戦闘は不要だ。

4

情報を収集



## 目標！ ウルトラザウルス！

◆共和国軍側の切り札。いくつかのパーツに分解されているウルトラザウルスを組み立てて、帝国軍を一網打尽にするのだ。ドッカーン！



ほしい！

5

解放する



そして、すべての砦や街の敵を倒して、いろいろなアイテムを手にし、階級を上げていくと……。帝国の首都をたたくのだ。地味に、腰をすえてかからないと、なかなか終わらないよ、このゲーム。では、作戦の成功を心より祈る。

6

そして

お次はマップじゃ！



# ZOIDS MAP

これがマップ。ぐねぐねと蛇行しながらのルートで、だんだんゲーム難易度は高くなっていく。中盤では橋が、そののちでは海上航行がカギとなる。マップ構成を頭の中にたたき込んで、よりよい旅を。いってらっしゃい。





## 階級を上げるには

スタート地点は、マップ右端、上下中央よりやや上の砦。これまた、すごーく端っからのスタートだなあ。まあ、トボトボ歩いていってみよう。

やはり、最初に出くわす敵はそれほど強くない。慎重に戦えば、倒せるぞ。油断は禁物だけでも。マズイッ！と思ったら、逃げる事だな。このゲームでは、必ず逃げられるんだから。

さて、マップ上にちらばる敵を片っ端から倒していく！と、階級が上がっていく、あううれしい。もちろん、マップ上の敵を倒していくという作業は順当なのだけでも、それだけじゃ5億秒たってもゲームは終了に近づかない。砦や街の敵を倒していくって、共和国のものにしていかないと、だめなの一。このあたりのかねあいがむずかしい。レベルは上げたい。街は解放したい。マップ上をうろつくバランスと、砦や街を解放するために戦うバランスと……。必ず逃げられるからといって、先のほうにばかり進んでいっても、絶対に勝てないぞ。このあたりのバランス、ここでは書き表わせないや。

とりあえず、砦や街の近くで敵を倒し、適当数やっつけたら、エネルギーを補充し、レベルが上がったら大移動する。こんな感じ！

イヤアウ  
ないぜ！





# メカのプロフィール

ゲーム中に登場するメカと、おもちゃ屋で売ってるメカは、まるで夫婦の関係だ。実物の(!?)写真付きで大公開。

## 共和国

我が軍ということになるな、ゲームの上では。帝国軍ファンのキミも、がまんして、共和国軍として戦いなされい。

### アロザウラー(アロザウルス型)



■中型のメカ。最新鋭の攻撃メカなのである。機動力もあり、火力も強力。ゴドスの発展型として開発された格闘戦用の新参者だ。

### バリゲーター(ワニ型)

■水陸両用のメカ。川や沼、あるいは湿地帯での行動に目をみはるものがある。こいつがケッコウ役に立つのである。



### プテラス(翼竜型)



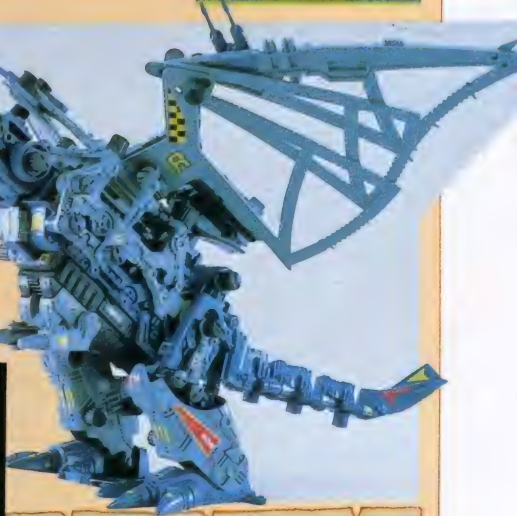
■サラマンダーが仲間に入るまで、偵察員として働いてくれる。攻撃能力はない。



■偵察もできるし、もちろん攻撃もできる。とってもたよりになる味方だ。見た目もカッコいいしー！



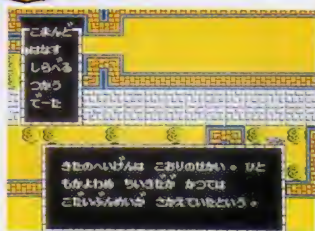
### サラマンダー(翼竜型)



## ゲーム 攻略法 その1 話をよく聞く

このゲームはとても素直なゲームだから(?)、味方つまり共和国軍側のメカにすべて話を聞いていくと、ゲームはズンズン進んでいくぞ。もちろん、レベルアップを目指しながらね。

話を聞く上での注意点。岩や街で、帝国軍全滅前と後では、聞ける話の内容がちがう場合があるのだ。そこんとこあたり、よろしくたのまな。



■味方みーんなに、話を聞いて回ろうぜ。

## ゲーム 攻略法 その2 見えない壁は?

地下への見えない階段あり！ 隣まで行って「しらべる」コマンドを実行すれば見えるようになっている。さきほども書いたんだけど、このゲームは親切設計なので、見えない入り口にも、ちゃあんとヒントを与えてくれている。行けるはずのところなのに、ゴツンと見えない壁にぶつかってしまうところ、そこが入り口。角によくあたりすぎる。



■ゴンと何かにぶつかれば、すぐ調べる。



# 帝国

帝国軍のメカたち、強い強い。主だったものを大紹介だ。共和国軍に比べて、造りがどこかなめらかなんだよなあ。

## イグアン(恐竜型)

■共和国軍のゴドスに対抗するべく生まれてきた。新しいライバルはアロザウラーといったところか。まあ、そんなに強くはないな。



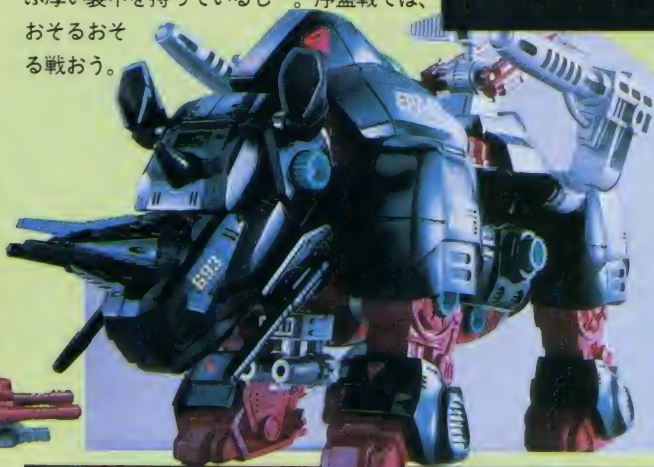
## ウオディック(魚型)

■水陸両用なんだけど、陸上ではかなり弱そうな感じだな。やはり海とか海辺とかに出現しやすいみたい。まあ、ちょろいぜ。



## ブラックライモス(サイ型)

◆こいつは強そう。現に強い。見るからにぶ厚い装甲を持っているし。序盤戦では、おそろおそろ戦おう。



## その他の序盤戦メカ

### 共和国側

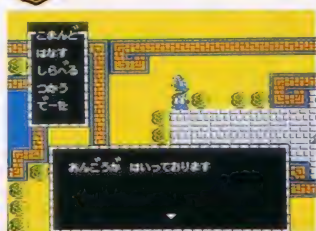
“ゾイドマンモス”というメカが他に存在する。もちろん、味方についてくれるメカだ。が、あんまり使えないヤツだなあというのが実感。かわいそうだけど。ちなみに、ゾイドマンモスの本物(!?)のほうは、もう生産中止。話はわかるけど、わたし持っていないだよなあ、マンモス。いろんなところに出張だ、なんだかんだというときに、必ずおもちゃ屋さんのでくようにしてるんだけどねえ。なかなか見つからなくて……。

### 帝国側

“モルガ”なんてのがいる。見かけは、ちょうどほれ、モスラの幼虫みたいなヤツ。まあ、ザコ敵ってしまえばそれまでだけど、どんな弱い相手にも全力を尽くすというのが男ぞ(あるいは女ぞ)。それから“シンカー”。こいつはエイの形をしている。空も飛ぶし、水中も行動可能だ。こいつも、さほどのことはない。そしてもうひとつ、“シーパンツァー”。ヤドカリの形をしている。水陸両用メカ。こいつも強くはない敵だ。

## ゲーム 攻略法 その3 特に重要な味方!

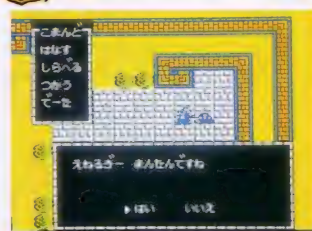
ただストーリーのヒントを与えてくれるというだけのメカも、ほぼほかわいいヤツ、てなもんだが、それ以上に重要な役割を持っている味方メカもある。たとえば、「あんごうです」とかいって、いきなり、かまべばも、なんてしゃべり出すヤツ! このあんごうというのは暗号であって、ゲームデータ保存用のパスワードということ。ははん。



◆どこにどんな働きのメカがいるのか!

## ゲーム 攻略法 その4 エネルギー満タン

戦闘時にダメージを受けた! どうしよう! 温泉にでもつかりながら一杯ひっかけちゃったりすると、まあこれがその——なんてことはメカにはない。エネルギー満タンいかがですカメカが皆や街に存在するので、そいつに話しかけるとよろしい。ただし、PCカードというのがない限り、敵メカを全滅させないと補給してくれないからな。



◆灰皿きれいですかあ? とは言わない。



# 共和国

ゲーム中盤以降に登場するメカ群だ。あ、ゾイドゴジュラスは、最初っからだけどね。いかにも強そうな連中でしょ。たよれるぞ。



## シールドライガー(ライオン型)



◆帝国軍のサーベルタイガーに対するために作られたメカ。とてとてもたよりになるオニーサン。が、ちょっと気むずかしかったりもしてね。



## ゾイドゴジュラス(恐竜型)



◆最初はこれに乗っているわけ。仲間のメカがふえたら乗り換えられるの。

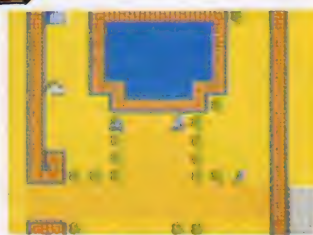
## ディバイソン(バッファロー型)

◆ホッカホカの最新メカなのだ。頭部には、17門もある突撃砲が。こいつは強い。デスザウラーも苦戦するかも。



## ゲーム 攻略法その 5 フロアの移動時!

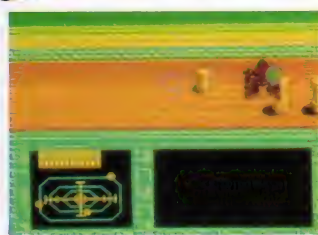
さて、じゃあ階段で別のフロアへというときには、ちょっと注意。エネルギーは満タンかな? だいじょーぶかな? あそう。そのフロアに敵はもう残っていないかい? もし残っていたら悲慘だよ。1フロアに1匹残っていると、他のフロアに行って、戻てくると、敵のメカがすべて元通り! 完全なる制覇を成しとげないとダメミツ。



◆他のフロアに行くときは気を付けて。

## ゲーム 攻略法その 6 上手な戦闘方法は

さて、戦闘開始! 左右にゴソゴソ動く敵。ここここ、この戦闘シーンこそ、KEEP COOL! 冷静になって戦いましょ。画面のシミツコに敵メカを置いておいて、弾幕がされた瞬間に、こちらが弾幕をはる。動きをよく見てやられないように。ああこりやもうだめだ、と思ったときから、負け戦。気長にやつてりや、そうそう負けぬはず。



◆じっくり戦ったほうが結局お得なのだ。



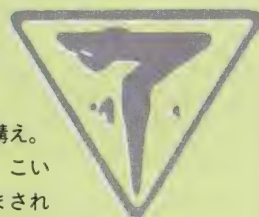
# 帝国

うー、見るからに強力そうなメカたちだ。でも、共和国軍側も、強くなってるはずでしょ？ 恐れることはない。勝ちなさいよ。

## サーベルタイガー(トラ型)

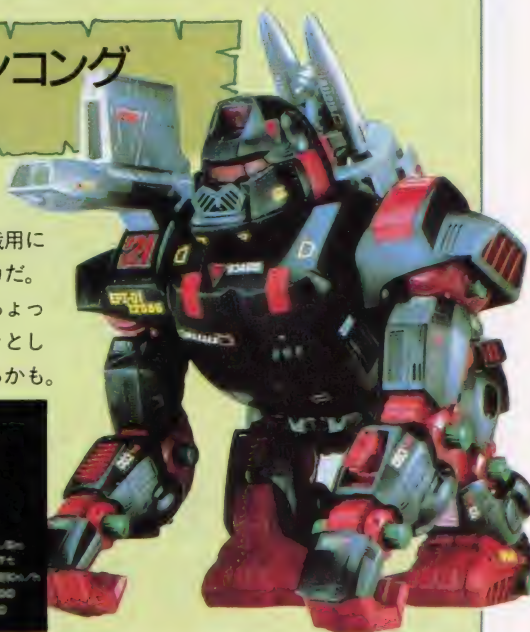


◆凶悪そうな面構え。ゲーム後半では、こいつにいろいろ悩まされるぞ。シールドライガーで迎え撃つのじゃ。



## アイアンコング(ゴリラ型)

◆重たそう。格闘戦用に開発された巨大メカだ。このメカも強い。ちょっとこちらがボケツとしていると全滅になるかも。



## 中盤戦以降のメカ

### 共和国側

戦闘には参加できないが、とっても有能なメカ“グスタフ”。グスタフがないと、物が運べなかったりする。どこで仲間にするかは、なーいーしょー。“フロート”というグスタフ用の純正部品も、ゆくゆくは必要となる。フロートがないと海上を航行することができないのだ。あと、とあるパーツを入手すると、ゴジラスがゴジラスMK-IIに早がわり！

### 帝国側

“レッドホーン”、ぶ厚い装甲と強力な火器。一筋縄ではいかない相手。逃げ腰ぐらいの気持ちで戦ったほうが賢明かも。こちらが、ゴジラスMK-IIとかなら、楽勝だけれども。それから、このページで紹介しているアイアンコングがさらにパワーアップしちゃって、“アイアンコングMK-II”なんてことになってるヤツもある。最強の敵はもちろんデスザウラー。一番最初のところで写真が出てたでしょ。デスザウラーは、本気でほんとに強いからね。せいぜいがんばるよーに！

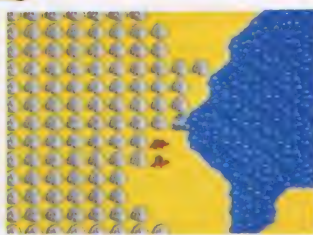
## というところで……

皆や街のマップというのは、記事からはふいてしまったのだ。必要ないと思ったから。皆の中の迷路みたいなのも、そーんなにむずかしくないからマッ

ブ公開なんて、しなくてもいいと思う。自分で、やってみてくださいだぜ。こんだけ、いろんなヒントを提出したわけなので、一、最後まで解いてほしーわー。

## ゲーム 攻略法その 7 逃げられないよー

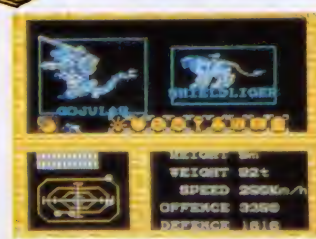
マップ上を移動中、敵メカに出会うと、逃げた後もマップ上には敵メカうろうろ。これが、モンダイ。たとえば細い道路の行き止まり。ふつとふり返ると、さっき逃げてきた敵キャラがうようよ。戻りたいんだけど、敵が敵が。そうすると、戦って勝利しないと脱出できない場合があったりする。行き止まり、袋小路にはお気を付けて



◆これは、戦わなければ逃げられぬ！

## ゲーム 攻略法その 8 メカの選び方

仲間が何かそろろうと、あうれしからずや。ゴジラスがやられてしまうとゲームオーバー。が、他のメカならやられても、ゲームオーバーになることはない。たとえば、アロザウラーが味方についてくれたとする。じゃあやはり、通常はアロザウラーに乗ったの戦闘だな。それで、やられちゃったらゴジラスと。かわいそだけど。



◆剣道や柔道の試合のようなもんだよね。



# J・B・ハロルドの事件簿#2

## Manhattan Requiem

### マンハッタン・レクイエム

アメリカ中西部の田舎町、リバティータウンの名刑事、  
J・B・ハロルドを主人公にしたミステリー・アドベンチャー  
『マンハッタン・レクイエム』の登場だ。若き女性ピアニ  
ストの謎の死をめぐる、事件の真相を徹底解析する!!



■リバーヒルソフト  
MSX2 7,800円(2DD)

## うーん、これはハードボイルド(かたゆで玉子)な味だぜ!!

### 捜査の基本は足で情報を集めること

ニューヨークの片隅で、若い女性ピアニストが自宅アパートの25階から飛び降りて死亡した。

昔の同僚、ジャド・グレゴリーから調査依頼を受けたハロルドはさっそくニューヨークに飛んだ。

まずは、ジャドの事務所に寄って事件の捜査状況を聞こう。それによると、死体の発見場所はサラの住まだったソーホーのヒギンズアパートの表通りだったことと、死体の第一発見者は向かいのアパートに住む、ディック・ペイカーという男であることがわかる。ひ

ととおりジャドから話を聞いたら、現場へ行ってみよう。

サラの住んでいたアパートを訪れ、管理人から話を聞く。この管理人、他人のプライバシーには関心がないと装いながら、じつは住人のプライバシーをのぞき見することが生きがいだったりする。突っ込んで聞くと、サラが自殺した9日の夜、何者かがサラの部屋に入っていくのを見たという証言を得る。サラのルームメイトだったフラニー・ビンセントの勤め先も聞いておくこと。

次に、死体の第一発見者のディック・ペイカーを訪ねる。しかし、この男、何を聞いても要領を得ない。唯一、重要な証言は、サラが自殺した9日の夜、ルームメイトのフラニー・ビンセントが部屋に帰ってくるのを見たことだ。

そこで、グリニッジビレッジのシアター・ララできっぷ売りをしているフラニー・ビンセントに会いに行く。9日の夜の行動を問い詰めると、部屋には帰っていないと言う。うむ、何かを隠しているようだが、ここでは

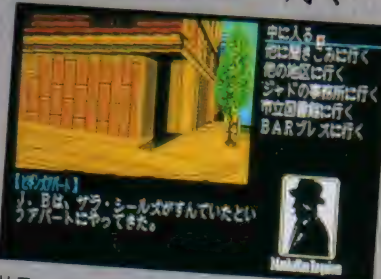
これ以上、追及できない。そこで、サラとの出会いを尋ねると、アン・マーフィというサラの友人が浮かび上がるのだ。

このよーに、マンハッタン・レクイエムでは、誰かを訪ねると、次から次へと新たな人物の存在が明らかになっていく。そして、そのひとりひとりを丹念に訪ね、歩き回って情報をかき集めるわけだ。

注意しなければならないことは、フラニー・ビンセントとの会話で、アン・マーフィの名前が出てきても、その後、

### 捜査メモ1

#### とにかく現場へ行く



サラ・J・シールズの死体発見場所である、ソーホーのヒギンズアパートだ。彼女はこここの25階の自分の部屋から身を投げた。オルゴールを握りしめて……。"現場100回"という言葉があるくらい、何度でも現場に足を運んでみよう。思わぬ新しい事実を発見するかもしれない。ソーホー地区は倉庫を改造したギャラリーが建ち並んでいることでも有名なのだ。

もう一度、"関係者についてきく"で、アンのことを聞かなければ、アンの居場所がわからないことだ。これを忘れてしまうと、いつまでたっても捜査は進まない。

つまり、ゲームの初めから、ニューヨークの主要な10区の場所に行くことができるけれど、事件の関係者の証言や情報を得られない限り、ただの観光と同じで、そこから先に進むことができないのだ。そのために重要な証言を聞きのがすことがないよーに注意しよう。

### 配達された3通の手紙



★J・B・ハロルドに届いた3通の手紙。1通目はサラ・J・シールズから送られてきたクラブM & Mのカード。2通目は昔の同僚ジャド・グレゴリーから、サラの事故死に対する調査依頼。3通目はサラに関する身上書と写真が入っている。





ウォール街



ソーホー



ブロードウェイ



ウエストサイド

ガバナーズ島

アメリカン・ミュージック・センター



J.B. HAROLD SERIES 22



Manhattan Requiem

# Manhattan Map



チャイナタウン



ジャッド・グレゴリーの事務所



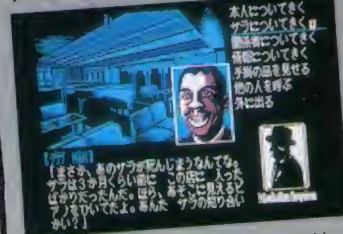
ニューヨーク市立図書館



イーストビレッジ

## 捜査メモ2

### クラブM&Mへ行く



ブロードウェイのクラブM&Mには、様々な人が出入りしている。舞台演出家のアンディ・ムーアや女優のバーバラ・レインも客の中のひとりだ。また、店の女主人のローレン・ベネットは女手ひとつで、この店を切り盛りしているしたたかな女で、何か過去が……!?

さて、サラがピアニストとして働いていたブロードウェイの「クラブM&M」へ行ってみよう。この黒人のボーイは話し好きでいろいろしゃべってくれるぞ。

「関係者についてきく」と事件のあった9日の夜に舞台演出家のアンディ・ムーアと女優のバーバラ・レインがもめていたことなど、一見、事件とは関係ない事のようにだが、ストーリー展開上、後にな

って重要な意味を持ってくる。アンディ・ムーアに会うためには、黒人のボーイに教えてもらった5番街にある彼のオフィス「ビッグアップル」に行き、秘書のダイアン・ミューラーに聞けばいい。アンディ・ムーアに会ったら、女優のバーバラ・レインの居場所を聞き、会う。このへんはイモづる式で、どんどん新しい人物が登場する。どうやら、ダイアンとバーバラはアンディをめぐる三角関係にあるらしく、さらにバーバラには、イーストビレッジでレコー

ド店員をやっているアーロン・ランバートという、とりまきがいることがわかる。

この段階で会える人物には、すべて会っておくようにしよう。5番街には、学生時代からの友人、ビート・ギルフォードが勤務するニューヨークマガジン社があるし、サラの父親が経営するクリスティ貴金属店がある。

とにかく、登場人物が多く、複雑に絡み合っているの、ここらで一度、人間関係をしっかりと把握しておくことが必要なのだ。





★ウエストサイドにある、サラ・O・シールズのアパートを訪れてみると……。

## サラ・O・シールズも死んでいた……!?

捜査のポイントとなるのは、サラが探していた母親、クラウドニア・シールズの行方と、サラがかけていた生命保険の受け取り手がサラ・シールズという点であろう。ただし、こちらのサラはフルネームをサラ・O・シールズという。

生命保険の謎は、アン・マーフィーを訪ねてみよう。彼女はブロードウェイの世界一大きなデパート、メーシーズの紳士服売り場で働いている。そして、唯一、ふたりのサラを知っている人物なのだ。アン・マーフィーと会うことで、サラ・O・シールズ→エリック・ホール→グレス・ジャクソンにつながる線が見えてくる。

そして、ウエストサイドのサラ・O・シールズのアパートへ行ってみると、恋人のエリック・ホールから、サラ・O・シールズも9日の夜に

失踪し、死んでしまったことを教えられる。

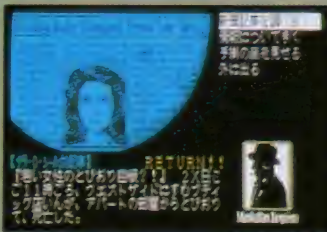
同じニューヨークにふたりのサラ・シールズがいて、そのふたりともが自殺(?)していることも不可解だが、さらに、グリニッジビレッジのワンダーアップという店で、いつも酒を飲んでいるバーナード・アームストロング刑事からの情報で、サラ・N・シールズという女性がビルの屋上から飛び降り自殺をしていることがわかる。

ジャドの娘、ジェーンの勤めるニューヨーク市立図書館へ行って当日の新聞を調べてもらおう。

こーも、同じサラ・シールズという名前の女性が次々と死んでいくと、誰が見ても、単なる偶然の重なりとは思えない。事件は思わぬ方向に進展し、謎は深まってくばかりなのだ。

### 捜査メモ3

#### サラ・O・シールズ事件



サラ・O・シールズの生命保険の受け取り人、サラ・O・シールズも、9日の夜に失踪し、死んでいることがわかる。新聞発表では、ナイフで自殺を試みたが失敗し、死にきれずに自室の窓から飛び降りたと見られているが、彼女の死にも不可解な点が多いのだ。

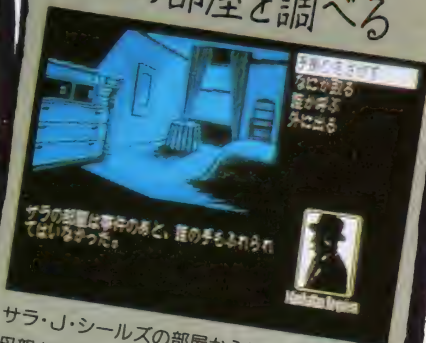
最初はひとつの事件と見られていたサラ・シールズの死の陰には、過去のいくつかの事件が複雑に絡み合っているのだ。次々と捜査線上に浮かび

上がってくる人物を丹念に調べ、あるいは過去にさかのぼって、コツコツと、もつれた糸口を解きほぐしていかなければならない。

すると、これらの過去の事件に必ず関わっている1人の男が浮かび上がってくるのだが、すでにこの男は死んでしまっていることがわかる。死人に口なしで、死んでしまっていては証言を取ることができない。じつは、この人物の謎を解きあかすことが、事件解決への大きなヤマ場となるはずである。

### 捜査メモ4

#### サラの部屋を調べる



サラ・O・シールズの部屋からは、白い錠剤、母親からの手紙、たばこの吸い殻などがみつかる。一方、サラ・O・シールズの部屋から、オーディションカードと香水が見つかる。どちらも事件解決への重要な物的証拠だ。何度かアパートへ足を運んでいるうちに、必ず部屋の中を調べられるようになるはずだ。

不案内なニューヨークで捜査を進めていくことは、大変なことだが、キミと同じく、サラ・シールズの死の謎を追っている、地元ニューヨークのアームストロング刑事と、ニューヨーク市立図書館に勤めるジャドの娘、ジェーンはきっとキミに惜しみない協力してくれるだろう。

そして、ニューヨークの水面下にうごめく人間関係と犯罪を解きあかし、真犯人を告発してほしい。

## キミのやさしさがうれしい!



ニューヨーク市立図書館へ行けば、ジェーンがいつでも、やさしい微笑で迎えてくれる。サラ・O・シールズの部屋で見つけた白い錠剤は、ジェーンの知り合いの人に鑑定してもらおう。でも、なかなか調査の結果が出ないんだよね。

## バーボンが体にしみるぜ!



捜査に行き詰まったり、疲れて休みたいときには、BAR PRESSに立ち寄ろう。現時点での捜査状況の分析や人間関係の分析、また、捜査ファイルの保存してくれる。捜査を再開するときも必ず、ここを訪れなきゃダメだよ。



# Personal Data Notes

マンハッタン・レクイエムには40人もの人物が登場する。捜査手帳にひとりひとりメモを取っていかないと、わけがわからなくなってしまう。重要な証言なども、必ず、メモしておくことをすすめるぞ!!



名前 サラ・J・シールズ

職業 ピアニスト

死因 頭蓋骨折

死亡推定時刻 9日の午前2時頃

死体発見場所 ヒギンズアパート

発見状況 オルゴールを握っていた



## MEMO

サラ・J・シールズの父親。2度の離婚歴あり。現在の愛人はセリーナ・ブラウン。5番街で貴金属店を営んでいるが店の経営状態はよくない。

名前 リチャード・クリスティ

職業 クリスティ貴金属店経営



## MEMO

グリニッジビレッジでブティック・アベニューという店を開いている。サラの母親、クラウディアについて何か知っているようだが隠している。

名前 セリーナ・ブラウン

職業 ブティック・アベニュー経営



## MEMO

今をときめく舞台演出家。5年前に妻と離婚。いろいろな女性との噂があり、9日の夜にはバーバラとクラブM&Mでもめてさわぎを起こした。

名前 アンディ・ムーア

職業 舞台演出家



## MEMO

5年前からアンディ・ムーアのマネージャーをしている。サラ・J・シールズの部屋にあった香水は彼女がふだんから愛用しているものと同じだ。

名前 ダイアン・ミュラー

職業 アンディ・ムーアの秘書



## MEMO

サラのルームメイトのフランク・ビンセントとつき合っているが、サラにも気があったらしい。11日にはサラと食事をする約束をしていた。

名前 ジョニー・ギア

職業 クリスティ貴金属店店長



## MEMO

サラのルームメイト。しかしサラとはあまり気が合わなかったようだ。事件当夜、アパートに帰ってきたフランクがあるが、本人は否定している。

名前 フランク・ビンセント

職業 シアター・ララのきつぷ売り



## MEMO

アンディの演出する『エンジェル』という劇の主演女優。オーディションには競争相手も多かったが、それを勝ち抜いて主演の座をつかみ取った。

名前 バーバラ・レイン

職業 女優



## MEMO

バーバラのとりまきのひとり。なんとかチャンスをものにして、将来はミュージシャンを志している。9日の夜はバーバラとディスコへ行った。

名前 アーロン・ランバート

職業 レコード店の店員



## MEMO

サラ・J・シールズが自室から飛び降りるところを目撃している。死体の第一発見者。働いている様子もなく、何を聞いても答えようとしなかった。

名前 ディック・ベーカー

職業 不明



## MEMO

サラ・J・シールズとサラ・J・シールズの共通の友人。夫が保険業をしているので、サラに生命保険に入るようにすすめたのも彼女がしたこと。

名前 アン・マーフィー

職業 メーシーズ店員



## MEMO

サラ・J・シールズの恋人。サラが死んでからはサラのアパートにとじこもり、仕事にも行っていない。サラとは子どものときからの付き合い。

名前 エリック・ホール

職業 ホテルで働いている



## MEMO

チャイナタウンの晴記飯店でウェイトレスをしながら女優を夢んでいる。サラ・J・シールズとともにオーディションに応募したが落ちてしまった。

名前 グレス・ジャクソン

職業 晴記飯店のウェイトレス



## MEMO

J・B・ハロルドの学生時代の友人。演劇関係の記者としてクラブM&Mにも出入りしていたが、サラが死んでからは顔を見せようとしなかった。

名前 ビート・ギルフォード

職業 ニューヨークマガジン社勤務



## MEMO

サラ・シールズの自殺の謎を追いかけているニューヨーク市警6分署の刑事。ワンダーアップという店で飲んだくれている。ハーレムの出身だ。

名前 バーナード・アームストロング

職業 ニューヨーク市警の刑事



## MEMO

ヒギンズアパートの管理人。他人のプライバシーをのぞき見することが生きがいの亡命者。9日の夜に何者かがサラの部屋に入るのを目撃した。

名前 スザンヌ・ヒギンズ

職業 ヒギンズアパート管理人



## MEMO

ソーホー地区にあるギャラリーを経営している。サラの母親のクラウディアと接触があり、サラに手紙で知らせたが、会うことができなかった。

名前 ロジャー・ギブリン

職業 ギャラリー経営



# FAMILY PARODIC

ゲームフリークならもちろん、あまりゲームに詳しくない人も「あ、この画面、どこかで……」と思っちゃう。『ファミクルパロディック』は数々の歴史に残るゲームをパロット、楽しいシューティングゲームだ。その4面までを紹介、攻略しちゃう。

■BIT<sup>2</sup>(ビット)  
MSX2  
6,800円(ROM)



## ちょっぴりレトロチックなんだわ

### 家族でゲーム大会

時は2390年の12月26日。雪の降りしきる日曜日のこと。いつものごとく、ファミクル一家は、各自それぞれのゲームに熱中していた。と、そのときである。

「来たる4月1日、ゲームハウスパロディアンにて、ゲーム大会を行ないます。各自選りすぐったマシン持参で参加すること。」

優勝者には、宇宙旅行をプレゼント！ ぜひ参加を！」

さーあ、それを見てしまったファミクル一家、黙っているわけがありませんよ。さっそく、各自でマシンを作ることになったのです。

そして大会当日。宇宙旅行を目標に、たあーくさんの参加者が集まりました。アキレス腱を伸ばす者、マシンにオイルをさす者、ブルワーカーをする者と、それぞれ、興奮しきった心をほぐそうとしています。ファミクル一家も、なんとか当日までにマシンを作り

上げ、始まりを、今や遅しと待っています。さて、大会の行方は。

てな具合で始まったゲーム大会。全部で10面もあり、それぞれの面も長い。これはかなりカコクな大会になりそうだ。おまけに敵の攻撃のキビしさといったら、っんもお、まさに「雨あられ」モンですよ。

全面クリアをするには、よっぽどシューティングゲームがうま

くなきゃ、まず無理なんじゃないかな。でも、グラフィックはキレイだし、スクロールはなめらかだし、おまけにボスキャラも楽しいモノばかり。ワクガムネムネするね？

### ゆかいなファミリー

『ファミクルパロディック』の主人公は、このファミクル一家だ。5人はバンドエイド、いや、ハンドメイドのマシンで大会に出場したのだ。マシンはそれぞれ特徴がある。初めからスピードが速かったり、後ろからミサイルを出したり。だから、どれを選ぶかは、いろいろ試してから判断しようね。

これからの長いゲーム大会に優勝するためには、マシンが体の一部とならなきゃ。がんばってくれ。

### パビクル



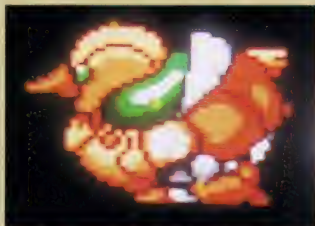
■パビクルは、アンコウ型のヴォレビュール号で挑む。カウルを買うと、バリアがつく。

### マミクル



■おちゃめなマミクルは、カタツムリ型のマシン、マイマム号に乗る。オートミサイルよ。

### シルクル



■アヒル型のダックスベリー号に乗り込むのは、かわいいシルクル。ミサイルはお尻から。

### ミロクル



■ビービーケロル号は、カエル型のマシン。ミロクル君、ゲームはうまいが、勉強は……。

### ニヤンクル



■ねこ型のマシン、スイエルシャート号に乗るニヤンクル。町内のねこの中では親分肌とか。



■ここで、好きな人を選んで、大会に挑むわけ。操縦者選びは慎重に。



# アイテムはエッグで買うのさ!

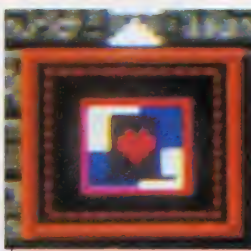
さすがにスタート時のまま最終面まで行くのは無理。そこで、装備をパワーアップする必要がある。敵をやっけると出てくるタマゴを取り、ショップで買い物するのだ。



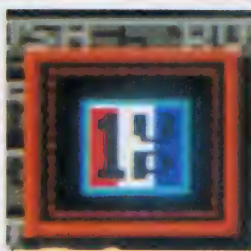
■買うと、対空用ミサイルがパワーアップする(5段階)。



■対地用ミサイルがパワーアップする。3段階までですよ。



■買うとバリアがつくのです。ラッキー! でも、買えないマシンもある。アンラッキー!



■マシンが1機追加される。そうそう、やられると、装備はなくなるんだ。かなピー!



■こいつは強力。なんと誘導弾だ。これがあれば楽チンさ。



■対地用ミサイルがホバーリングするのだ。イカスのだ。



■対地用ミサイルが貫通する。でも、あるモノを買うこと。



■上下左右斜めに撃ちまくるようになる。買わないほうが。



■対空用ミサイルを後ろへ撃つようになる。よしあしだね。



■モジュールが付く。とてもほしいアイテム(っ)だ。2個まで付くんだ。へへへへへ。



■ちびっとスピードアップ。このBって、BASICの頭文字なんだってさ。なるほどね。



■ほとんどスピードアップね。このCはC言語からきている。腕を組んでうなずいてしまう。



■速い速い! Aはアセンブルからきているのさ。でも速すぎて、操縦ミスしないでね。

## こんなSHOPです

各面にはSHOPが2つくらいあって、対地用ミサイルをそこにオミマイすると入れる。もちろん、売ってる品物も違うので、計画を立てて買い物するように。

### 1 面

ゴルフコースのような、この面のSHOPはバンカーだ。丸い点々がひし形になっているところね。くれぐれも見過ぎさないようにね。



■ゴルフボールの跡(?)が付いているバンカーがSHOPの入り口なんだよ。

### 2 面

あ、火事だ! 急げえ。消火器は? パケツは? 非常口は? そうです(長いフリ)、ここは非常口のマークの付いたところなのね。



■ほらね、いかにも"ここがSHOPです"っていうカンジしません? しないね。

### 3 面

チーズのような地上に咲く青い花。それはまるで、プレイヤーを誘うかのように……。そうです、それがSHOPなのですよ。ほんとに。



■けっこうハデなのですぐわかるね。でも、敵の攻撃も気にしなきゃ、ね!

### 4 面

スペードのエースは、怪しくも恐ろしいカード。そう、それはまさしく"死"を意味するのです。だから、決してSHOPではありません。



■トランプは、やっぱりポーカーだね。ロイヤルストレートフラッシュとかさ。



# そして4面までの マップ紹介だあ

ファミクルパロディックは、10面もある。んで、今月は序盤の4面までを紹介、そして各面のポイントなんかも書いてしまうのだ。

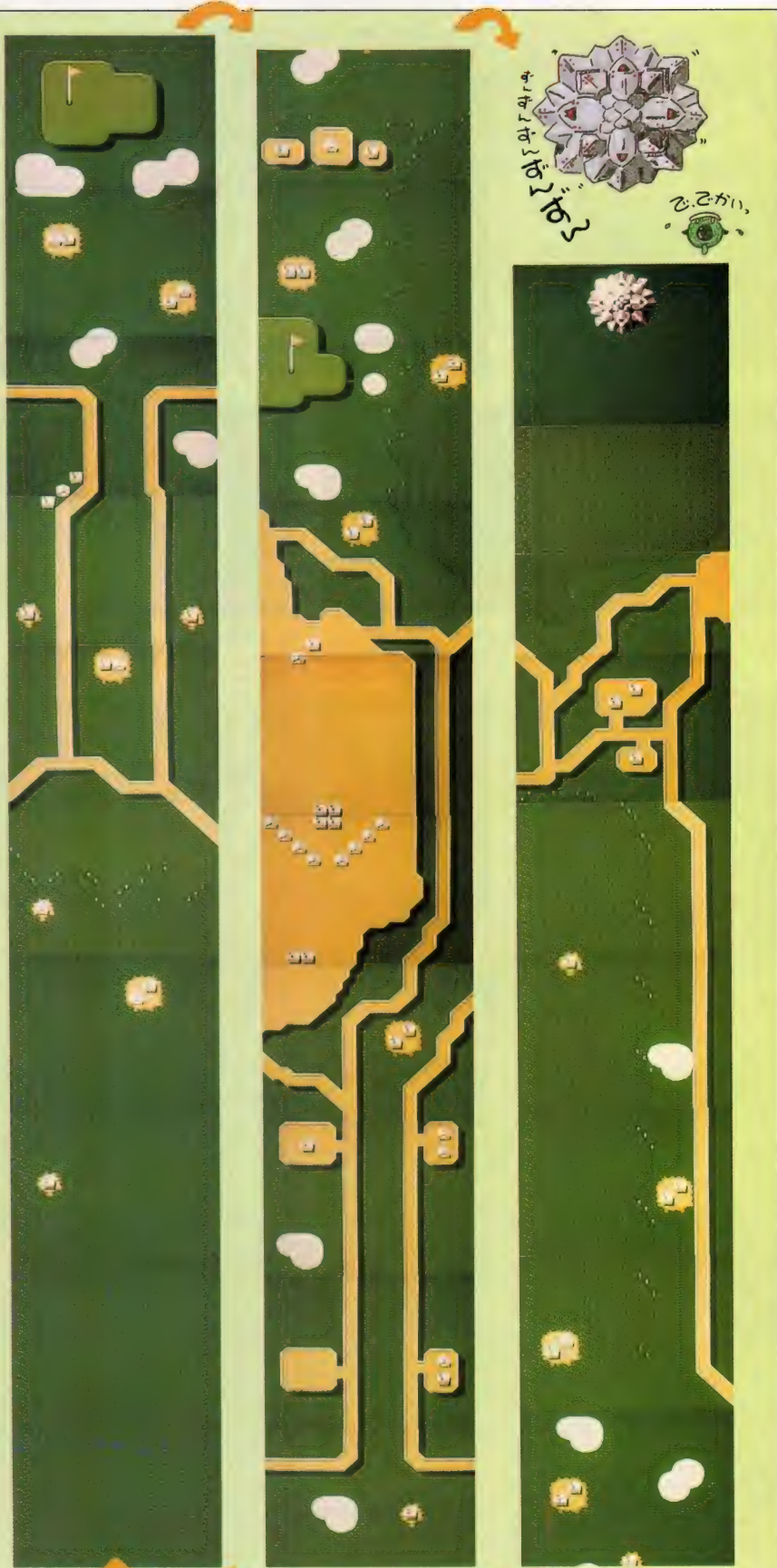
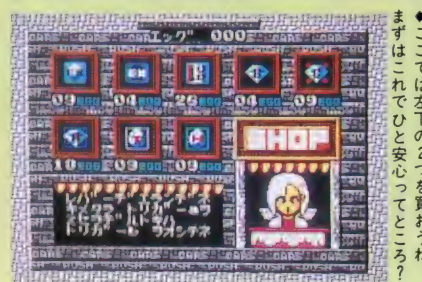
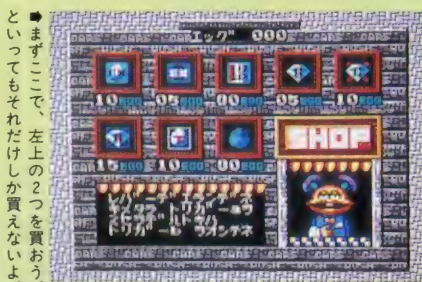
## 1 面

おや？ どこかで見たことが……。このゴルフ場のような“ゼビス・カントリー”が1面のステージだ。最初の面だけあって、上からの攻撃も少ない。ここではひたすら飛んでくる敵をやっつけまくり、エッグを取ることに専念しよう。そしてSHOPへ……。

1つめのSHOPでは対空用、対地用のミサイルをパワーアップし、エッグがあまればスピードも速くしちゃおう。まあ最初は、あんまり取れないかもしれないけど。がんばれ！

SHOPを出てすぐのところにグリーンがあるが、じつはそこに、あるモノ(?)が隠されているんだ。まだ教えられないけど、それは各自でいろいろやってみてくれ。

そして2つめのSHOPへ行ったら、対地用のミサイルのパワーアップだ。ホバーリングと貫通弾でもう地上の敵は怖くないのだ。





## 2 面

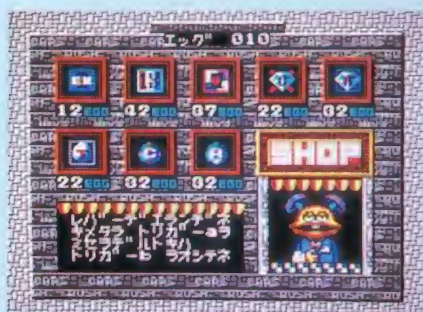
あー、懐かしい、と思う人も多いんじゃないかな？ “クレイジーエンパイア”を登っていく2面。ここでは窓を開けて人形を投げて（落として？）くるおじさんに注意すること。この人形、しばらくすると爆発して弾が飛んでくる。「へっ、かわしたぜ」と思っているといきなりズドン！ ってな具合になることがあるので、油断するなよ。あと、この面あたりからモジュールがほしくなる。1面で売ってあるので、もう一度1面をやってもいいぞ。

空からの敵は人形だけじゃない。フライパンがひらひら落ちてきたり、イヌが飛んできたり、だんだんメチャクチャになってくる。でも、絶えずビル窓に注意するように。

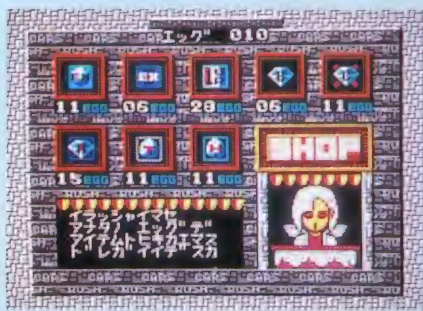
あ、そうそう窓にミサイルを撃つとバンソウコウが貼られ、そこからの攻撃はなくなるのだった。ま、一番無難な手としては、ビルにバシバシミサイルを撃ちつつ（どこそこまわすにね）、空の敵をやっつける、というのはどうでしょ？ とにかくいろいろ試してくれい。

ビルはだんだん細くなり、ビルからの攻撃も弱まってくるので、後半は空からの敵を中心にやっつけるように心がけようね。

ここのビルの看板も、いろんなゲームソフトのパロディーで、なかなか楽しいのだ。さすがファミクルパロディックだね。



★うーむ、バリアがほしいなあ。でも、バリアがつかのつかないマシンがあるから気をつけてね。



★お姉さんアルバイト？ 歳は？ 好きな花言葉は？ え、彼氏がいるの？ なーんだ。ちえっ、つまない。





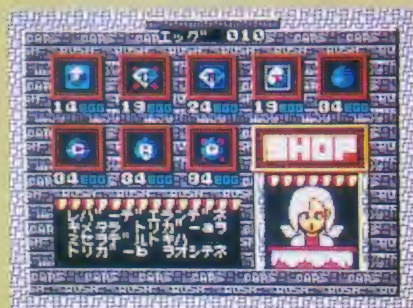
# 3 面

“ファンタチーズ”が舞台の3面。名前の通り一面にファンタが、もといチーズが散らばっているようなフンイ気だ。この面あたりからだんだん難しくなっていく。1発ではやっつけられない敵や、集団で攻撃してくる敵など、敵もパワーアップしているのだ。ヒョエー！

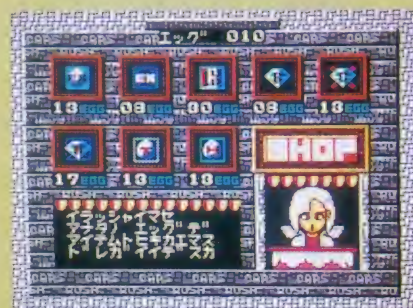
まず、ここでのポイントは地上の敵が現われたら、すぐやっつけること。プレイヤーの後ろから攻撃されたら、前から押し寄せてくる空中の敵の攻撃とのハサミ撃ちになってしまうからだ。地上からの攻撃はそれほど激しくないが、タカをくくとデインジャーだ。

この面のSHOPでは、誘導弾のアイテムが売られている。カワイイ(?)お姉さんが店の番をしているのだが、それは関係ありませんね、ハイハイ、わかりました。モジュール2個と誘導弾、それにホバーリングする貫通弾があれば、もう向かうところ敵なし！ なにせ、それが最高の装備なのだからね。だから、この面までがんばれば、これらの装備は3面までにそろっちゃうというわけなのです、ハイ。

もし、これらの装備にして、なおかつエッグが残っていたら、スピードアップや1UPなどを買っておこう。ただし、いくら最高の装備でも、やっぱり無敵ではない。やられたら、また初めから買わなきゃいけない。トホホ。



■やったあ！ モジュールを売ってる！ ラッキー！  
あ、でも、エッグが足りない。カ、カード、使える？



■スピードをちょっと速くして、あとは1UPを買って。しかし、エッグがないので泣き寝入り。アー。



# 4 面

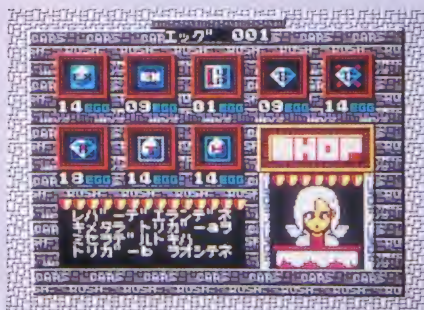
この面は何のゲームのパロディーか？ うむ、よくわかんないなあー。チェックの地面に15パズル、そしてサイコロやスピードのA。面の初めと終わりはジグソーパズルだし……。そうそう、この面のタイトルも「ジグソーパズル」なんだよなあー。まあ、それはいいっか。

この面は、地上からの攻撃がキビシイ。特に縦2列に並んだサイコロのところは敵の弾の雨あられ！ ひどいったらありゃーしない。

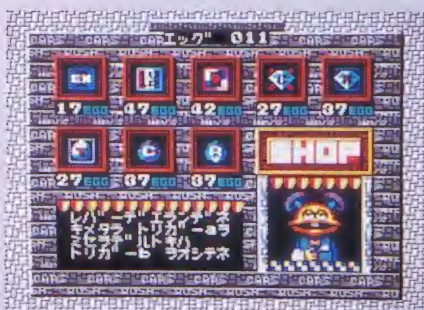
でも、あわてないあわてない。貫通弾があればこんなもん1発なのさ（ほんととは2、3発なんだけど、カタいこと言わないでね）。

でもここでのポイントは、グラフィックがキレイ！ ジグソーパズルや15パズルなんか、ディスプレイに手をつ込んで遊んでみたくなるホド。隠しコマンドで15パズルができるんだって（うそ™だからね。本気にしないでね）。15パズルといえば、とあるところの15パズル（ちょっと変なところ）には、あることが隠れているのだ。ちょうど1面のグリーンで起きることと同じなんだけど、とってもウレシイことなので、いろいろ探してみてね。

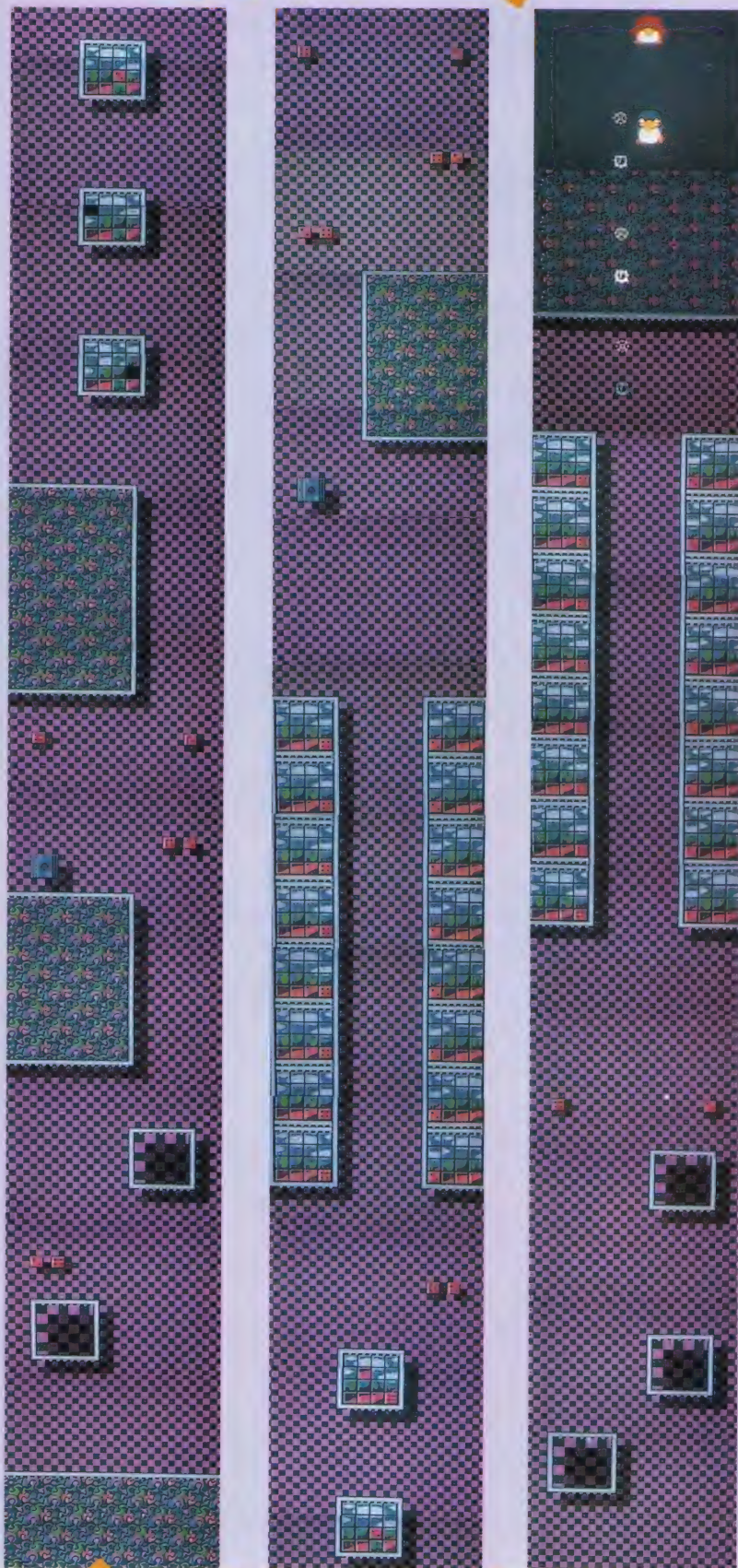
あとは、後ろから飛んでくる敵に注意することかな。あんまり敵にばかりこだわっているとSHOPを通り過ぎてしまうこともあるので気をつけてね。まだまだ序の口なんだから……。



★うーん、あんまりいいモノ売ってないなあー。まあ、とりあえずスピードを速くしておこうかなあ、と。



★内緒だけど、エッグ2000個で隠れアイテムが買える。そのアイテムは……、このお姉さんだあ（大うそ™）。





# ボスキャラも一気に攻略だあ

ボスは各面、攻撃方法も違えば、もちろん弱点も違う(あたりまえ)。それぞれ個性あるボスを攻略してみようじゃないか。

## 1 面

1面のボスは、巨大要塞「コスモスガブリエル」だ。中心に「核」を持っているのだ。でも、よくできてるんだよね、これが。金属の質感とかがリアルだし、核の部分もソレっぽく開閉するし、カーツコイの。なんてことは言ってもらえない、それではボスの攻略です。

核の周囲には、4つの副核部がある。この要塞はそこと核から攻撃してくるのだ。こいつは上下の

運動をするだけで、左右には動かない。おまけに、こいつにぶつかってもやられないのである。とってもラッキー♡なんて喜んではいられない。しかし喜んでいい(なんのこっちゃ)。プレイヤーは敵の弾をよけてりゃいいのだ。

もちろん、弱点は中心の核だ。そこに対地用ミサイルを4発ほど



撃ち込んでやればいい。でもさ、それじゃあ、ちょっと味気ないよね？ 某「べびぶぶ」のように、周りに攻撃していくのが、「通」でしょうね、やはり。まあ、それは

個人の自由だけど、ほかのボスと比べても弱いので、体中の力を抜いて……。おいおい、床に寝るなよ！ それじゃあ抜き過ぎだよ。まあ、楽々〜にプレイしてくれ。



★見てくれ！ とにかくリアルだぜ。敵ながらアップレだ。ホレホレするぜ。なんてオダテでもダメ。やっぱり自力でやつつけるしかないみたいだなあ。シュンシュンシュン。

## 2 面

2面のボスは、ジャンケンの使い手「ジャンボイ」だ。相手はたくさんグー、チョキ、パーの手を投げてるので、ヤツの頭に勝つ

ものを撃てばよいのだ。なに？ ジャンケンを知らない？ うんとねー、グーは石で、チョキはハサミ、パーは(おいおい、そんなこと誰でもわかるって)。

ここでちょっと注意をば。ヤツの投げてくるジャンケンのうち、パーとグーの区別が瞬間的にわか

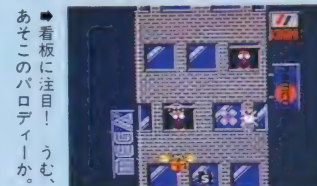
らないかもしれないんだ。だから、もし敵がチョキのとき、「グーだ」と思って撃ったのがバーだったりと負けちゃうので、ここはチョキを撃ってアイコにしよう。アイコだとやり直しなので、どちらも勝ったことにならないのだ。あたりまえだけどね。あと、プレ

イヤーがモジュールつきだったりする場合、隣のを撃ってしまったりすることもあるので、気をつけてくれ。とにかく、間に合わないと思ったらアイコになるのを撃つことだね。ジャンケンで3勝すると服を脱ぐ、いやいや、クリアだ。3敗するとプレイヤーがやられちゃう。まあ、慣れると楽に勝てるようになるんだよーん。

それにしても敵のグラフィックがカワイイよね。ちょっといたずら坊主っぽい雰囲気だけど。そうさ！ すっかり忘れてた。ボスに勝つとボーナスエッグ10個だよ。



★キヤー、やめてー！ やめちくれ！



★看板に注目！ うむ、あそここのパロディーか。

★おりよりよ？ 細く なったと思ったら……。





## 3 面

3面は「ボヨンボ」がボス。「うちのカミさんがねー」、それはコロソポ。「だーるまさんが……」それはころんだ！ はい、さいさきのよいポケをかましたところで、ボスの攻略です。いきますよおー。

顔の周りをグルグルまわっているハート。これが弱点。しかしこれがなかなか手強い！ 敵の出す弾は多いし、おまけにスピードも速いときている。プレイヤーのス

ピードを速くしておかないとツライのだ。ハートは1発でやっつけられるのではなく、数発(はっきりしてないですみませんね)弾を当てるとやっつけられるのだ。周りの丸いのがジャマになるし……。これまでの中では一番強いのだ。だが、オメオメと引きさがれるだろうか、いいや引きさがれないのだ(反語)。

●攻撃がキビしいなあ。どつちに逃げようかな？



●ワイ、しょつぶだあ。タイムシヨップ(ポケ)。



●4方向から攻めるなんてズルイよね。ちえつ。

努力すれば、なんとかなるさ！ なーんて書いたけど、本当に強いと思う？ 思っているキミは、まだ若いな。トゥーヤングだね。じつはこのボス、誘導弾があれば、

すぐやっつけられるのだ。現にプレイしてみたところ、ボスが弾を撃つ前にやっつけてしまったんだもんねー、ビロビロビロ!! 装備は強くしておくようにね。



●(口ごもって)「うちのカミさんがねー」、だーから、それは、刑事コロソポだっーの(2回目)。難しいようで、じつはカンタンなのよ、奥さん。本当なんですよ。

## 4 面

さて、4面のボスはペンギンの兄弟「ペンブルブラザーズ」。ほかの面に比べて、やたら強い!! もうメチャクチャってほどではないが、手強いことは確かだ。

ペンブルブラザーズは3匹のペンギンで構成されていて、1匹ずつ、

プレイヤーから少し離れたところから登場する。したがって、スピードが速くないと、とてもじゃないけど攻撃すらできないのだ。

ペンギンの体に数発ずつ命中さ



●後ろから集団で攻めてくる。ヒキョーだー!!

せるとクリアーなんだけど、敵もさる者、氷を投げってくるのだ。おまけにその氷ときたら、弾を命中させるか下に落ちると、弾になって飛んでくるのだ。ひー。という



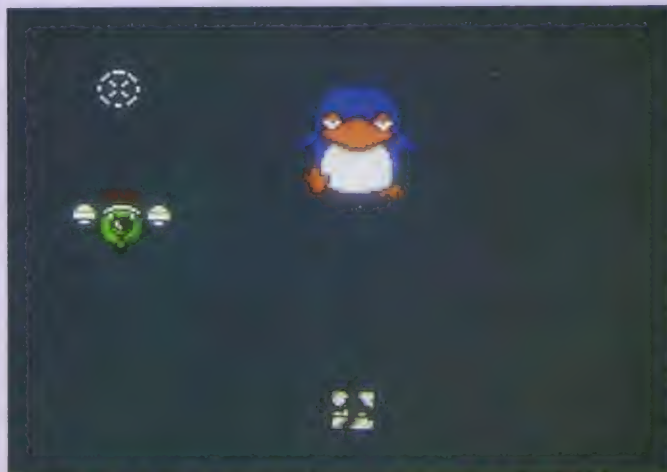
●え、なに？ この文字はいったい何の意味？

ことは、だ。弾をスルリとかわしつつ、ペンギンに攻撃する。これぞシューティングゲームの文武両道といえるのです(どこが!)。

プレイヤーの技術が問われるぞ。



●ここが4面の地獄だ。三途の川ともいう(うそ)。



●きゃー、カワイイ！ こっち向いてー！ といっても何も反応しないぞ。

## まだまだこんなもんじゃない!

どうでしたか、今月の解析。楽しんでいただけましたでしょうか。しかしこのファミクルパロディック。こーんなもんじゃないんですよー。

そこで、来月はより深く解析、そして攻略してしまうのです。まだまだここいらへんは序の口ですよ、ダンナ。もっと楽しいモノ、ありませんぜ、ヒビ。ってな具合で(どんな具合だろう)、来月の予告です。

未知に秘められた謎、謎、謎！ ほかの面はどうなっているのかっ！

そしてボスの正体はいかに？ ポーナスステージだってある(かもしれない)。来月に乞うご期待!



●わー、\*ずーばーびほ\*みたいな画面だ。ほかの面はどうなってるのかなー？



■エニックス  
MSX2  
7,800円(2DD)

# GANDARA

とうとうここまで来てしまいました。え、なにがって？  
『ガンダーラ』ですよ、奥さん。で、今月はまず初心に返りましょ。そして、メインは修羅界と天上界の解析だ！  
そおれ行け、聖戦士。日本の夜明けは近いそお〜？



◆虚空菩薩に  
変わり、立ち  
上がったのだ。

てはいられない。キミは正義の味  
方なのだ。りりしいのだ、ファン  
タスティックなのだ。さあ行こう、  
聖なる戦いの旅へ……。

仏陀を  
目指せ！

その昔、聖地  
ガンダーラは愛と平和  
に満ちていた。しかし仏陀が亡く  
なり、各地に納められていた仏舎  
利壺の力もおとろえかけてきた頃、  
最大かつ、最悪の“邪神の王”が目

覚めてしまったのです。ヒー。  
というようなストーリーで始ま  
る、壮大なスケールを舞台にした  
この『ガンダーラ』。キミは、聖戦士  
となり、人間界、地獄界、餓鬼界、  
畜生界、修羅界、そして天上界の  
平和を取り戻すべく、立ち上がった  
のである。カーッコイイ!!

各世界の平和は仏舎利壺で保た  
れていた。その仏舎利壺を取り戻  
し、その世界にあるストーリーに

納めればよいのだ。一見たやすい  
ように思われるが、実際はつらく  
厳しいものとなるであろう。

で、なぜ、キミがそういうハメ  
になったかということ、人間界でひ  
ん死の状態の虚空菩薩と出会って  
しまったからである。聖なる光に  
包まれた者、それがキミなのであ  
る。ありがた迷惑だ、なんて言っ



◆地下の奥に仏舎利壺を持った敵が……。

これを、

この中に入れるのです



こんな画面なんだあ!!



- 食料の量。ジッと  
していても減るのさ。
- 珠玉の数。珠玉と  
は、この世界のお金。
- レベル。上がると  
音楽が鳴り響くんだ。
- 法力の強さがここ  
に表示されるわけ。
- いま持っている宝  
剣とその強さなのだ。
- 宝甲の強度。新し  
くなると絵も変わる。

- 次の世界へ行くと  
きは、この順序で。
- 敵をやっつけると、  
もらえるものなのだ。
- 法石の数。これが  
あると法力が使える。
- プレイヤーのいま  
の生命力。注目よん。
- 経験値。敵をやっ  
つけると増えるのね。



- 珠玉を入れる袋に  
は、これだけ入る。
- 法石はこの数だけ  
持てるのですよ。
- 最大生命力がここ。  
満タンを心がけよう。

- 持ってるアイテム  
はここに表示される。
- 食料はこれだけた  
くさん持てますよん。



# 修羅界を行く

へはあーるばる、来たぜ修羅界イー。カーン！というわけで、修羅界です。ここをクリアすると、残るはアノ天上界ですよ、あんさん。ほらほら、腕に力が入るでしょ？

そのパワーを敵（本当は邪神というのだが、敵という表現がまちがっていないので、以後は“敵”と呼ばせていただきます。勝手ですみませんね）。

さて、この世界のポイントをちらちらっと書きましょう。では。

まず、法石を売ってるところがあります。絶えず満タンにしておくように心がけましょう。修羅界そして天上界では、法石は不可欠だからですよ。そして第2には、毒を持った敵に注意しろ！です。解毒薬は餓鬼界でしか売っていないので、餓鬼界以降の世界へ行く

前には必ず解毒薬を持てるだけ買しましょう。第3には、ダンジョンは2回に分けて探索しよう。1度目は鍵を取ることに専念し、2度目にボス（阿修羅王）を倒す。以上をスローガンにプレイしてくれば、なんとかなります。きっと。



◆ヒトデのような敵が追いかけてきて、もうシツコイッたらありゃしないっ！



◆霧天王がカゼで寝こんでいる。でも、彼を助けてあげるといいことがあるかも。

## 修羅界のおもな敵

### 風神(ふうじん)



◆両種類の敵だけれど、吐く息がタツマキなんだよ。

### 霧天王(むてんおう)



◆拝むよ！。一所懸命拝むよ！。なむなむなむなむ！

### 地天(ちてん)



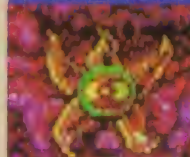
◆歩く活火山。じつはこいつ、鍵を持つてるんですよ。

### 摩利支天(まりしてん)



◆マリのようにね、ポヤーンパヨーンてね。法力も使う。

### 人手鬼(ひとでき)



◆岡本太郎的な趣があるね。ヒトデッほいけどさ。

### 甲殻鬼(こうかっき)



◆とてもカタイので、法力を使つてからエイツ！で。

## これが修羅界の地図だ！



でろでろ〜ん。これが地図です。気になる場所としては、まず菩提樹が1本しかない。そして、ダンジョンとは別に地下通路があるところ。おまけに道は迷路のようになっている。



# 人間界へ戻ろう

修羅界をクリアしたら、残るは天上界あるのみ。が、天上界への入り口、須弥山は人間界にあるのだ。つまり、もう一度あの懐かしき世界を訪ねなければなりません。

ただし、ただ須弥山に行きゃーいってワケにはいかないんだ。まず、修羅界で手に入れた古文書(緑色の)を、クマーラブ氏に見せてみよう。円周率

を最後まで言えるほど頭のよい彼(できないって)には、古文書を読むことなんて朝めし前! スラスラと読んでくれるのだ。でも、そこで喜んではいられない。それだけでは天上界には行けないから

なのだ。シェ〜。さあ悩め若人! 悩んだかい? ここはチョットわからないかもしれないので、あまりイジワルしないで教えてあげ



★ここです。この中に入って祈ると天上界に行けるのです。ところで呪文は?

るね。でもヒントだけだよ。洞くつの中にいる偉いおカタにもう一度会ってみよう。きっと、天上界に潜む怪鳥の名前を教えてくれるハズだ。これで天上界に行けるようになるのだ。やったねーん。ヒヒーン! と思わずスキップしながら踊ってしまいたくなるでしょ。ならない? やっぱりね。

さて、いよいよ待ちに待った天上界へと進むワケだが、ひとつふたつ注意ね。法石とヒットポイントは満タンにしておくこと。これはあたり前。あと、餓鬼界へ行って解毒薬を持てるだけ買っておくこと。さ、あとは天上界へGO!



★人間界での聞きこみをもう一度整理してみよう。その中には、天上界に関する重要なヒントが隠されて(べつに隠れてはいないが)いるのだ。ちゃんとメモしておいたかな?



いつも見守つてくれるのね♡



みるく菩薩(ぼさつ) おまえに「法力の指輪」を与えよう。法力の効果があると、敵はしばらく動けない。

★とってもミリオク的なみくろ菩薩。ついつい戦いを忘れてしまうほど。



聖如來(やくしにょらい) 私の「仏薬」は強い者のために、そなたのように強い者には何の効果もないが...

★このデブ(失礼!), じゃなかった、薬師如來は、仏薬をくれるんだよね。



そなたのみごとな働きに対し、「大師(だいし)位」をさずける。

★彼(?)が大日如來。位をくれる。きっと、2度会うことになるだろう。



不動明王(ふどうみょうおう) みごとに「大師(だいし)位」をさずかったよらだ。

★怖い顔をしているが、気は優しい不動明王。でも、ちょっとケチ。

## そしてあふれる人情.....

人それぞれに個性があり、そして顔がある。中盤あたりからは、あまり会わないが、そんな彼らを改めて紹介しよう。



★長老のピマラキル氏。重要な情報を教えてくれたので。



月光石(げっこうせき)はいいが、これがないと、地下はまっ暗だよ。たぶんあるはずだよ。

★月光石を売っている少年。親はいないの? と思っちゃおう。



たぶん人々を助ける人か...。どれでも100珠の大金売った。これ以上は、この世にはない。

★袋屋のオヤジさん。いつもニコニコしています。商売上手ね。



いっしょに。法石のパワーがめっちゃあふれる。魔法が使えない。魔法使いもやっばい。

★法石屋さん。満タンスーパービズがついてもうれしいのよ。



★クマーラブ氏。目が見えなくて困っていたんだよねっ!

★クマーラブ氏。目が見えなくて困っていたんだよねっ!

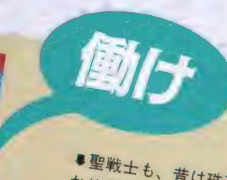


★食料を売っているお兄さん。でも地獄界の店のほうが安いよ。

★食料を売っているお兄さん。でも地獄界の店のほうが安いよ。



★袋屋のオヤジさん。悪そうな顔をしているが、とってもいい人です。



★聖戦士も、昔は珠玉かせぎにつるはし持ってトンテンカン。トホ。



★炭坑のオヤジ。ツルハシを磨るバイトをやめる



# 天上界

た、地下通路はとても便利な

剣を抜け！ 目をコラセ！ 法力で封じ込めろ！ 緊迫の天上界は天国か、はたまた地獄か？ 長い冒険の旅もついに終符!! なに、前フリが長い？ それではまいりましょうか。いざ！ 菩提樹が1本しかないの、位置とそこまでの最短距離を頭にタタき込んでおこう。ま

のでぜひ活用するように。そうそう、助けを求めている竜がいるが、素直に言うことをきこう。とても重要なアイテムがもらえるのだ。あとはレベルが20くらいになるのを待ち、「邪神の王」を倒すのだ。



★炎と体当たりのダブルパンチでピンチ。



★ダルマさんだあ！ いや、敵ですね。

## こいつらが敵です

### 摩候羅迦王(まごらかおう)



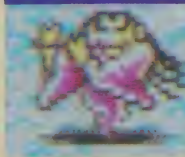
■なんか東洋的な敵ですね。ナカナカだよ。何が？

### 気楼天(きろうてん)



■気味悪いよー。こいつも法力使うんだ。ズルイ！

### 伊舎那天(いしゃなてん)



■こんにちは、ボクは牛若丸です。ウソですけど。

いきなり現われて法力を使うのもいれば、炎を吐いてくるものもあるし……。法力を使いまくれ。

### 竜王(りゅうおう)



■こいつがさー、炎を吐くかわさあ。ガオガオーってね。

### 深沙大將(しんじゃたいしょう)



■雲の中からヌツと現われて法力を出すんだぜ！

### 天摩(てんま)



■どの世界にも登場するんだけど、でもカワイイよね。

## 天上界の地図なんだよ



じゃじゃーん！ どうだい、見てくれい！ 菩提樹は1本しかないわ、地下ダンジョンの入り口はあんなところにあるわ(左上の塔)。おまけに敵も強い。ムチャクチャでござるう。





# コース大攻略法

はまる、はまる。ぽっこんぽっこん、はまる。ゴルフゲームは、ほんに楽しいのだ。そんなこんなでここに登場するのは『ワールドゴルフ II』。その中に入っているENIXオープン、18ホール全コースだー！

■エニックス  
MSX2  
7,800円(2DD)

これできみさ青木さん

## ENIXオープン

コン!

かうかう

コバコバコバコバ

ワーツ

### コースに立つのだ!

ついにこの日がやってきたあ！え、何がって？ ENIXオープンですよ。優勝賞金、な、なんと100万円！日頃家の前の狭い庭でク

ラブを振り回し、大事な盆栽をめっちゃめちゃにして「あちゃ〜」なんて言ったり、グリーン練習中、目の前を犬が通り過ぎるやいなや、「バカー！ラインが狂ったあ！」と叫んでいるお父さんも、今日だ

けは特別の日、スペシャルデーなのだ。奥さんに黙ってヘソクリした10万円を参加費として提出してからは、寝ても覚めてもゴルフの事が頭から抜けない。

そして当日。ゴルフのクラブを忘れることもなく、バジャマのまま会場へ行くこともなく無事着いた。参加者はプロ、アマ入り乱れており、なかにはスポーツ界や芸能界の著名人達も見えた。みんな「おれが勝つんだ。フッフッフッ」

という闘志と共に、やはり緊張を隠しきれずに、スイングをする人、腹筋運動をする人、ミネラル麦茶を飲む人と、心の中の期待と不安を抑えようとしていた。

いよいよプレイ開始。自分も緊張しているせいか、他人のショットがどれもナイスに見えてしまう。「このままじゃだめだ。落ち着いて落ち着いて」と心の中で叫んだ。トントン。誰かが肩を叩いた。私は振り返った。「あなたの番です」。







**HOLE 3**  
432メートル  
Par5

◆第1打は右へカーブして  
るあたりに落としたいね。  
ガッツで2オンを狙う人は  
カーブの左側、3オンでも  
いいや、って人は右側を狙  
うといい。追い風だったら  
2オンも可能だしね。でも、  
3オン狙いの人は、第2打  
は無理しないで、慎重に打  
とう。あまりリキむなよ!

カーブ地点に  
球を落とす!  
それが基本よ



**HOLE 4**  
396メートル  
Par4

バンカーよりはず  
怖がるなよー  
カーがなんだ

◆フェアウェイキープが必須条件のこのホール。第1打は手前のバン  
カーの右、フェアウェイが左へカーブする地点だ。ここで気をつけて  
ほしいのは、フェアウェイが高くなっているの、風に流されて右へ  
落とさないこと。ここへ落とせば1Wで2オンだって狙えるしね。



**HOLE 5**  
414メートル  
Par4

◆ラフが気になるこのホー  
ル。第1打はラフがフェア  
ウェイに食い込んだ所の右  
あたりにキープ。がむしゃ  
らに2オン狙いもいいけれ  
ど、できれば3オンで無難  
にまとめたい。このラフは  
深いので要注意だ。第2打  
はグリーンの手前100メー  
トルに寄せればまず安心だ。

長めのパー4  
簡単だが、  
なんとかが  
してあ



**HOLE 6**  
410メートル  
Par4

丘を越えて  
いこーよー  
ほえほえ

◆「丘」を越えて行こー  
およお、でなわけバン  
カー左の丘に第1打を乗せ  
たい。そして1Wで2オン、  
それが理想だ。もし、丘の  
手前に落ちちゃったら、グ  
リーンの手前の丘を狙え。  
第1打でラフに入っしま  
っても、7～91で戻し、  
1～4Wで3オンだね。



## ゴルフなんてものは、度胸でなんとかなるものだ

という見出しを見られた人で、お怒りになられる人がいるかも。ゴルフの哲学論を振り回されると、何も反論する気はございませんが度胸でドーンで、ことパソコンのゲーム上でのゴルフは、好成績を残せるような気がするのだ。

ことばを変えれば、度胸でドーンというのは、集中力がピンピンで、他のことが頭の中に浮かんでこない状態を指す。たとえば、アドレスのときに、「ああそういえば明日はローンの引き落としの日だったから、三和銀行から富士銀行へお金を移しておかなきゃならないなあ。残金がありません、とかいってブラックリストに載ったら、もうローンは組めなくなっちゃうから。じゃ明日は早起きしよ、などと考えているようじゃあ、ア

ルバトロスも、トリプルボギーになってしまうというものだ。ちょっとリアルに書き過ぎましたね。でも、このワールドゴルフⅡもリアルだから、これでいいのだ。ははははははは。

自分で作り出せる状況ではないのだけれど(精進すればできるかもしれないが……)、集中力がピンピンでヤル気マンマンのときは、ことはすべて自然に運ぶ。そしてその結果も、すこぶるよかったりするのだ。ワールドゴルフⅡの場合に照らし合わせてみれば、風向き、打つ方向、クラブの選択、強さなど、極めてスムーズに事が運ぶ。そんなとき、ああ自分はなんて天才なんだろうかと思えるのだ。

それが——1回、ポコーンとレーンからはずれてしまって、邪念が

ポッコリポッコリ頭を出してくると、もーだめ。妙に考え込んでしまって、守りの攻撃——ヘンなことばではあるが、守りながらの攻めに転じてしまうわけである。

迷いが出る、というのであろうか。ああー、スプーンにしようかドライバーにしようか、ああ迷っちゃう！ 現在過去未来——あの人に会ったならあー渡辺はま子じゃなくて渡辺真知子おー、というような迷って混乱している状態では、やらぬが花のこんこんちきであろう。ハーフ終了して20オーバー、とか、そんなときである。

ここで、この話題にプロ登場。このゲーム上でいえば、ゲーマーさんについての話といったところ。本当のゴルフなら、一流トーナメントプロさんたちのことね。

常勝の人たちは、常に勝ってるわけであって、多少の波はあるに

しろ、長期間のアベレージをとると、やっぱり強いなあということになるわけ。そういう人たちは、自分の調子のバランスを、自分でコントロールできる人たちなのである。どこかギクシャクしている自分のプレイを、なんとかある程度までまとも上げられる人たちののだ、調子の悪いときでも。

で、話は続いていく。では、プロとアマのちがいはどこなんだ？

ビリヤードのチャンピオンが言ったとき。チャンピオンの座を維持するための秘訣は？「冷静さを保つことさ(原語ではKEEP COOLということ)」。

絶好調のときなら、アマチュアでもプロのレベルに肉迫できる。調子の悪いとき、KEEP COOLで乗りきるのが、そのレベル差。

自信をもって、無心でドーン！それで好スコア。てなもんだい。







**HOLE 9**  
423メートル  
Par 4

●森がジャマなホール。男なら2オンだあぁ！といくらガシバッても風が強いフォローでないと無理だよ。まあ、パー狙いに徹するのがお利口さんね。第2打のとき、グリーンが見える位置を第1打で確保しよう。右の森によせてしまうと、3オンも難しくなるのだ。

いよ第1  
いけ  
よれ打  
ねばが



**HOLE 10**  
355メートル  
Par 4

フックが  
決め手！  
なんてな

●手前の大きな丘を越えることが、第1打の目標ね。でも、あまり左によせちゃうと第2打でグリーン手前の木がジャマになる。左によせても曲がり角の木がジャマになる。うーん困った。中間に落とせば、まあ問題なしだけどさ。第2打は軽いフックボールで2オンね。




**HOLE 11**  
178メートル  
Par 3

●風がアゲンストでもね。3Wで楽々オンできる距離さ。手前のバンカーを飾がり、強く打ちすぎて奥のラフやクリークに落としちゃガチョーンもの。バンカーやラフぐらいならPWかSWを使ってパーセーブも可能だけど、クリークに入れたらボギーっばい雰囲気ね。

1オンできなきゃ  
ヘソ噛みなされい



**HOLE 12**  
473メートル  
Par 5

●どーお考えても2オンは無理(あたりまえ)。しかし、第1打、第2打とも1Wを使い、フェアウェイの中心をキープすれば、バット次第でバーディーもできないことはない。手前に下る斜面に落としてしまうと、10メートル近く戻されてしまうんだわ、これが。

やんこ  
んこ  
なるなる  
ないない  
長いあ



## では、ENIXオープンの具体的な攻め方である!

ENIXオープンの18ホール、はっきりいって息がめけるホールが少ない。ほんとに楽楽チンなところといえば、5ホール、8ホール、17ホール、18ホールぐらい。あとはすべて、むずかしい。

ドッグレッグしているコース、つまり左や右に曲がっているコースの攻め方は、正攻法、つまり、曲がり角のところに球を止めて、次にグリーンを狙う。それが一番。アクロバチックな、たとえば、木と木の細いすき間を転がして、あるいはアイアンで——というような攻めも確かにおもしろいけれども、トータルでいい成績を残したいのであれば、セオリーに準じること。そうしなさい。

イングランドのコースのようにアンジュレーションの激しいコー

スもある。つまり、起伏の激しいコース。6ホールと12ホール。4ホールと10ホールにも、その傾向は見られる。そういうコースの攻め方は、なんとかして台地の上に乗っけるということ! その後のショットに大きな差が生まれてくるのである一つ。

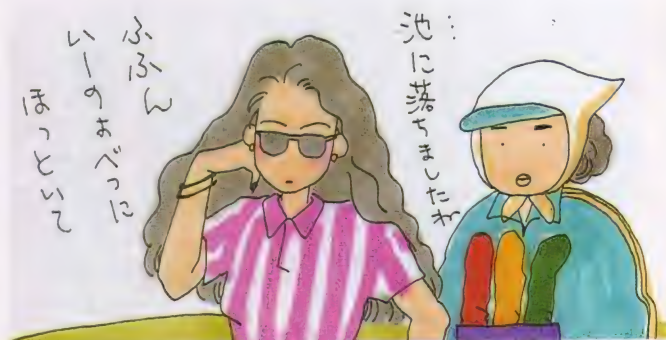
バンカー。確かに、いやな存在ではある、が、そのリカバリーショットさえよければ、攻めのゴルフに利用することも可能なのである。コース半ばのバンカーならやっかいなだけだが、グリーンサイドのガードバンカーなら、わざと利用してやる手はあるのだ。ミドルホールやロングホールで、2オンを狙うとき、当然第2打を打つのに使うクラブはウッド。ウッドではスピニングがかりにくいので、

球がグリーン上に止まらないときも。もちろん、グリーン上に乗るといのが最高なのだが、グリーンはずして林に行っちゃうよりは、左右のガードバンカーに入ったのちにピンそばに付けると……これって理想かなあ。わたしは、バンカーショット好きなんだがなあ。

そして、ウォーターハザード。池や川、そして海(なのかな)。1打プラスはあまりにも悲しいので、

やはり入れたくはない。水よりは林かな、やはり。危なっかしいところは少女のごとく、どンドン行っているところは脱兎のごとく。前から見たら羽織のごとく、後ろから見ると衣のごとく、ごとくごとくで十徳だ。落語のネタだ。

まあやはり、やり込むしかないようだ。やるからには、いいスコアを残したい。がんばって、と最後に申しそえておきましょう。



# HOLE 13

385メートル  
Par 4

まあこれはなんです  
普通のホールですよ  
普通のねえ

●まずは2オン狙いを目標とすべし! ただし、強いアゲンストだともっとツライ。フェアウェイは広いけど、第2打でグリーンに乗せるには、少し右側に第1打を落とすように。ここからならバンカーも木も気にしないでいいしね。それいけバーディー! だね。

# HOLE 14

395メートル  
Par 4

ウォーターハザード  
を越えてのオン!  
距離感正確に

●第1打がバンカーの下にならぶように落ちれば、第2打を1~3Wで2オン! でもね、強いアゲンストなら海を直行! ポチャ! となるかもしれないので、海に最も近いフェアウェイに落として3オンを狙え! そしてパーセーブだ。あせりは禁物。落ちないでいこう。





**HOLE 15**  
140メートル  
Par3

●2本の木が待ちかまえているこのホール。軽いフックボールで越えるのがセオリーね。手前にバンカーや池があるが、このさい無視ね。グリーンは奥に深いしOBゾーンもない。ちょっと強めに打つといいよ。パーは楽々、バーディーだって楽テンテン! でしょ?

**フックボールで、木の間に狙うのだ**



**HOLE 16**  
380メートル  
Par4

**木の手前であ  
ぐりで、直接  
グリーンを接**

●2オンを狙いたきゃ、1本目の木の手前の少し左寄りでないともう無理。右寄りだと木がジャマになるし、手前すぎると距離が長すぎるし。もし、ぜうならなら2オンはあきらめ、3オンを目標にしよう。2打目をバンカーの右によせてね。アゲンストに注意。



**HOLE 17**  
385メートル  
Par4

●まず第1打は、フェードボールで手前から3つめのバンカーの左に落とし、逆に第2打はフックボールでアエアウェイに狙って攻めていけば、2オンはダメでもバンカーに捕まらない。グリーンが奥に深いときは、ピンをデッドに狙っていい。強気強気! なのだ。

**フェード  
フック  
両方で!**



**HOLE 18**  
473メートル  
Par5

●最終ホールだ。2オンは無理なので、2打で残りを100メートル以内にできればグッド! 第1打で手前の左の木の3本目あたり、第2打目はバンカーの手前と進めていけばOK! その後グリーンにオン。そして慎重にカップインでなんとかバーディーとなるわけさ。

**有終の美じゃ  
最後は簡単、  
そうでしょう**





# 陽あたり良好!

なんてことない高校生の日常を描いて、ただいま人気沸騰のあだち充。一大ヒット作となった『みゆき』や『タッチ』に先駆けて描かれた『陽あたり良好!』が、いまアドベンチャーゲームとなって帰ってきたぞ。

■東宝  
MSX2  
5,800円(2DD)  
©あだち充/  
小学館・東宝・  
旭通信社



■かすみや勇作たちとの、ひだまり荘での生活が始まる。

ほのぼの

あだちワールド

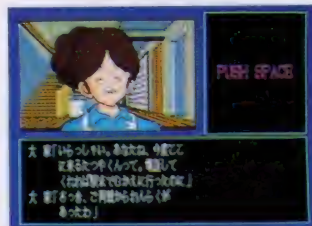
何気ない日常  
を楽しもう

どのマンガを読んでも、主人公の顔が同じ。そしてなぜか脇役たちの顔も性格も、ストーリーにしめる役どころといった要素までも同じ。およそワンパターンを極めたところに、あだち充の世界がある。そして読者たちは、こ

の究極のワンパターンに身を埋め、ノホホンとした日常生活を楽しんでいるのだ。

さて、そんなあだちワールドのひとつの代表作が、この『陽あたり良好』。高校球児を思い入れたっぷりに描いた熱血マンガ『ナイン』から、現在の人気を博するに至ったホンワカ路線の『みゆき』、『タッチ』へと、作風が変わっていく過程で描かれた注目作だ。あだち充のファンでなくても、ここはひとつチ

ェックしておきたいところ。単行本で原作のストーリーを確認しながら、ゲームにもチャレンジしてみよう。



■引っ越ししてきたキミを迎えてくれるのが大家さん。笑顔が可愛い未亡人だ。

動にかかっているといつてよい。かすみや勇作たちとの会話の仕方、ゲームの展開が決定されていくのだ。とりあえずは、あだちワールドにどっぷり漬かって、何気ない日常を満喫しよう。

さて、いくら目的はないといったところで、ゲームを始めたからには気になるのが“かすみ”の存在。原作のラストでは勇作と恋人宣言をしてしまうわけだけど、とりあえずゲームは別物。うまくすると、キミが彼女のハートを射止められるかもしれない。

まあ、もちろん中岡誠さんと勉強を競ったり、野球部に入って有山くんと青春の熱い汗を流したいなんてのもOK。でも、健全な若者なら、やっぱり女の子と楽しくおしゃべりしたいよね。

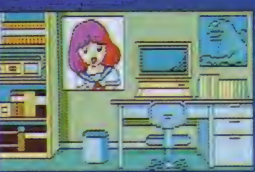
## 引っ越し先はひだまり荘

ゲームのオープニングは、キミがひだまり荘に引っ越ししてくるところから始まる。目的は一切なし。これからどうストーリーが展開していくかは、すべてキミ自身の行

■ひだまり荘の2階に上がったところ。右に表示されるメニューの中から、コマンドを選び次の行動を決定しよう。



- 1 ラジカ・ON
- 2 寝るための準備
- 3 読める
- 4 寝る
- 5 鏡を見る



見えますか?

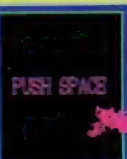


■勇作の部屋。学生の自分は勉強……といっても、たまには息抜きもしたいものね! 壁に貼ってあるポスターが高校生らしい!

## 美樹本伸はコンナ奴だった!



美樹本「ぼくは美樹本。君、ガールフレンドがほしかったらぼくを助けてね」  
美樹本「しゅんは、ぼくを助けてね。君はいつでもマシメストでね」



美樹本「……」  
美樹本「たつ。天体観測でいいんだ。星から愛を伝えてくれよ! 星は!!」  
美樹本「……」  
美樹本「おっ! 見える見える! /ワヒッ!!」

見よ、この豹変ぶり



■普段は二枚目ぶってる美樹本伸も、ひとたび自分の部屋に入ればこの変わりよう。天体観測が何を意味するか、知ってるよね。彼から一緒に星を見ないかと誘われたらシメタものだ。



## 岸本かすみ

■明条高校の1年生。ひだまり荘の大家さんの姪。村木克彦という彼氏がいるけど、なぜか最近では勇作のことが気になって仕方ない。原作では彼女が主人公だった。



とっても好き

気になる

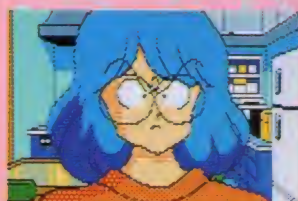


## 高杉勇作

■スポーツ万能の熱血少年。明条高校では、応援団に籍を置いている。気が良くて憎めない奴だけに、キミの強力なライバルとなりそうなのだ。

## 美樹本伸

■ハンサムだけど、無類のスケベ。圭子ちゃんを巡って、有山と三角関係に陥っている。かすみちゃんにアタックするのなら、親しくなったほうがトク。



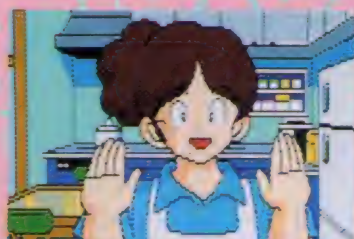
強引な片思い

ほのかな片思い



## 有山高志

■食にしか食べることが趣味。ヘタに彼につかまると、食事をおごられるハメになるので要注意だ。圭子ちゃんに、ほのかな思いを寄せている。



## 水沢千草

■ひだまり荘の大家さんで、かすみちゃんのおばさん。未亡人のはずなんだけど、一年中元氣ハツハツな明るい人だ。困ったときには良きアドバイザーになってくれる。

飼い猫  
御主人様



## タイスケ

■ひだまり荘に  
いる猫。ゲーム  
の最後に重要な  
役割を演じる。

## 中岡誠

■無口で存在感の薄いキャラクター。気がつくと思って後ろに立っているような人物だ。勉強を趣味としているので、必然的に成績は良さそう。



ひだまり荘の住人ナリーの  
からオサライね!

=?

## 美樹本伸をマークしろ

かすみにアタックしようというのなら、当然のことながら勇作は最大のライバル。なにしろ敵は原作で愛を誓った仲だ。一方こちらは、ゲームになって初めて知り合ったのだから分が悪い。そこでマークするのが美樹本伸。女の子の扱いにかけては天下一品、自他ともに認めるプレイボーイだ。

彼と親しくするには、まず性格を見抜くこと。何に興味があるか、誰のことを好きなのか……。ハッキリいってしまえば、彼の趣味は

天体観測。それも空の星を眺めるのではなく、ひだまり荘の窓から地面に水平に望遠鏡を向けるのが好きなのだ。そんな奴と話を合わすのなら、これはもう、ス・ケ・ベしかない! エッチな雑誌は大好物。これをエサに美樹本伸をしつかりと味方につけよう。

首尾良く彼と打ち解けたら、ゲームは次々と新展開を迎えるハズ。なにしろ名うてのプレイボーイだけに、さまざまなハプニングを巻き起こしてくれるのだ。特に美樹本伸がちょっかいを出している、かすみの親友の圭子の信用を勝ち

得たらこっちのもの。圭子からかすみへと、キミの良い噂が伝わり、話は急展開するかもしれない。ま

た、他のひだまり荘の住人に対しても、できる限り親切に接するのも得策だよ。

かすみは  
スルトイぞ!



■いつまでもグズグズしていると、かすみからこんなことをいわれてしまう。でも、あだち充のファンって、やっぱりこんなイメージなのかな。



# さあ本気でやったるでー! こりゃすごーい



お楽しみ麻雀ソフトの『制覇』。これは、まあ、すごいです。すごいといっても、ドギツイものではなく、ソフトタッチなので、いいのです。

■日本物産(株)、MSX2、6,800円(2DD)



## AからHへ全国制覇!

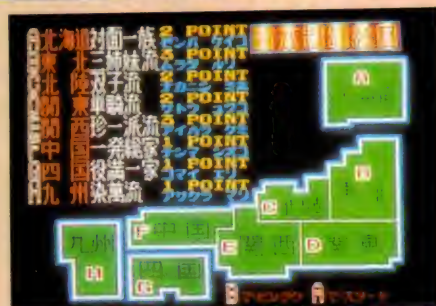
### やっぱり好きだった

えーやはり、大きな声ではいえないが、うーん、やはり、えーとね、あのねえ、なんだあ、こういうソフト、好きだったりするでしょ? 正直に申し述べよ。そうそう、よろしい、それで。

ということで、『制覇』だ。麻雀ソフト。日本物産、略してニチブツ。アーケードゲームでは老舗だ。制覇という麻雀ゲームも、もとはといえばアーケードゲーム。それをMSX2に移植したと、そういうわけなのだ。1回買っちゃえば、100円玉を

気にしなくてすむので、うれしはずかし気分とあったところっ!

さて、この制覇には、8人の魅力的な女性が登場する。彼女たちは、8つの地区にちらばり、プレイヤーと対戦するわけ。プレイヤーが勝てば、ご想像のとおり、なにがなにしてなんとやら。プレイヤーが負ければ、常識どおり、ゲームオーバーということ。しかし、コンティニュープレイもできるので、勝ちぬいている途中からゲームを再開することもできて、う・れ・し・い。では、その女性たちを紹介。わー、こんな人たちなのだ。



★これが全国制覇マップ。8つの地区を制覇しろよー。

## A 北海道



◆ゆかた姿もあてやかな、センバケイコさん。対面一族と画面に表示。そうかあ、対面一族ねえ。ところで対面一族って何? まあ、知らなくても勝てるけども。このソフトは、ねばればなんとかなる、そんなソフトなのだよ。



## B 東北



◆なぜ、東北地区がヤンキーのおネーチャンなのか? 三姉妹流のうち手ということだから、つまり○○○○刑○のイメージなのかな。しかし、こんなおネーサンが夜中出てきて、いちゃもんつけてきたらこわそ。ムラタリさんでした。





## C 北 陸



◆ナカニシミホさん。レオタードがステキ。双子流とかいう流派。しかしまあ、冷静になって考えてみると、レオタード姿で麻雀する人って、いないよなあちょっと。え、いる!? あー見に行こ、行こ。

## D 関 東



◆なぜか関東はロリコン〇ぎみー。サトウユウコちゃん。意味もなくバレーボールをしたりして。ファイトッ！ オー！ これこれ、そこのオジサン。ブルマーに見とれていては、いけませんことよっ。

## E 関 西



◆珍一派流(?)のアイハラクミさん。なぜかお花を生けてます。でも、なぜここに登場してくる女性は、謎の円盤UFOのムーンベースの女性クルーのように、すごい髪の色をしているのでしょうか？

## F 中 国



◆これまた、躍動的なギャル！ しかし、ギャルってことばの持つびきも、すごいものがあるなあ。お名前は、テシマシズコさん。まあ、現実には、このような入と1回はお目にかかりたいものだわ。

## G 四 国



◆タイトル画面の人！ コマイエリさん。役満一家だそうです。さすが、タイトルを飾る女性だけのことはあります……のでしょうか。それは、書き手の私が、ややオジサンががっているからですか？

## H 九 州



◆アサクラマリちゃん。これまた活発活発。活火山より活発そう。SASのバッグにスケートボード。いやあ、まいりました。しかしどうして、この女性が九州なの？ というぬ心配は必要ありませんね。

あっぱしましま、グーググーッだ!





# 技あり一本

このコーナーでは  
MSXゲームのウラ技  
を紹介したいと思っている。しかし、  
諸君からの報告がまだ1通も届いて  
おらんではないか!! 1回目だから、しょうが  
ないとオ!? うむむ、こりゃ一本取られたわい。

## 一本! 火の鳥 鳳凰編

© コナミ

それじゃ、気合を  
込めて1発目から  
いくぞ。『火の鳥』の全隠しコマ  
ンド紹介だ。なんと、驚くなかれ、  
全部で17種類もあるのだ。

まず、ゲームをスタートしたら、  
[F1] キーを押してポーズをかけよ  
う。そして、[HOME] キーを1回押  
すと、画面上にその時点でのパス  
ワードが表示される。さらに、も  
う一度、[HOME] キーを押すと、パ  
スワード入力画面になるはずだ。  
このとき、右の表にある隠しコ  
マンドを入力して [RETURN] とす  
ると、コマンドに間違いがなければ、  
CORRECTと表示される。

ために、パスワード入力のと  
き、ILOVEHINOTORI (アイラブ火  
の鳥) と入力して [RETURN] キー  
を押してみよう。コマンドの途中  
にスペースなどを入れてしまうと

WRONGと表示され、受け付けても  
らえない。CORRECTと表示され  
たら、オーケーだ。これでもう我王  
は敵や弾に当たっても大丈夫。無  
敵になっちゃっているのだ。ただ  
し、木や壁などの障害物にはばま  
れたまま、画面がスクロールする  
と、さすがに死んでしまうので注  
意してくれ。

さらに、もう一度、[F1] キーを  
押し、パスワード入力画面にして、  
今度はFULLITEMDAYOON (フル  
アイテムだよーん) と入力してみ  
る。ゲームに戻って [F3] を押すと、  
取ってもいないアイテムがそろっ  
ているはず。つまり、複数のコマ  
ンドを同時に使うこともできるわ  
け。でも、1ゲーム中にひとつの  
コマンドは1回しか使うことがで  
きない。同じコマンドを2回続け  
て使うことはできないからね。

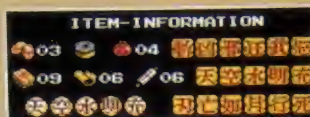
## 隠しコマンド全公開!!

●ゲーム中、ひとつのコマンドは1回限り有効。2回続けて使うことはできない。

ILOVEHINOTORI	無敵になる。ただし、木や壁にはさまれるとアウト。
FULLITEMDAYOON	霊木、心の玉以外のアイテムが1個ずつ得られるのだ。
GAOOOOOOOOOOOH (Oは10個)	我王の残り人数が10人に増えてしまうコマンドなのだ。
TURBO	"ぞうり"が最高の3になり、スピードアップする。
HOIHOIHOINOHOI	方位磁石が9回使えるようになる、お得なコマンド。
DOKODEMOMAP	巻き物で6回までステージマップを見ることができる。
HAYAME	ショットの飛距離と連射能力がグーンと伸びるのだ。
ENDEMOGAMITAINA	いきなり、エンディングデモを見ることができるのだ。
ULTRABOX	コンティニューしたときにアイテムが保存されるのだ。
KINOOIHITODANE	17個の霊木をすべて手に入れることができるってわけ。
SUPERBALL	5個の心の玉がそろうので、怒鬼と戦うことができるぞ。
AUTOSHOT	スペースキーまたはAボタンを押したままで、連射!!
HANEYOKAGAYAKE	火の鳥の羽根がすべて輝く羽根になってしまうのだ。
METALSLAVE	火の鳥の羽根が無条件に、200枚に増えてしまうのだ。
KOKOWADOKO	地図が6枚でエリアマップを6回見ることができる。
NANDANANDANANDA	いくら死んでも、我王の残りの数が減らなくなるのだ。

エンディングデモのメッセージが表示されているときに[HOME]キーを押していると、紙尾明美さんからのメッセージが表示されるのだ。

## アイテムフル装備で無敵!!



◆◆見てよ、このアイテム、この装備!!  
しかも無敵なのだ。いろいろなコマ  
ンドを組み合わせて使うことも可能なのです。





## がんばれゴエモン からくり道中

©コナミ

『がんばれゴエモン! からくり道中』(タイトルが3行にまたがってしまうほど長いタイトル)にも、便利な隠しコマンドがある。

コマンドについては、それぞれの説明文を読んでもらえれば、わかると思う。ここでは、もうひと

つ、とってもお得なコマンドを紹介しよう。たとえ、ゲームオーバーになっても、あんごう入力するとき、「つづきがしたい」と入力すると、アイテムの巻き物を持っていないくても、ゲームの途中から、コンティニューすることができてしまうのだ。いたれりつくせりだね。

### ●あんごう入力するとき

**きみちゃんけ 〃んき** と入力する



#### いきなり体力が最大!

あんごう入力するとき、「きみちゃんげんき」と入れると、ゴエモンが元気いっぱいになり、体力の最大値が最高の32ポイントからスタートするのだ。ところで、きみちゃんって誰なのォーっ!?

### ●3D迷路のとき[F1]でポーズをかけ

**おやぶん 〃ん** と入力する



#### 地図が手に入るぞ!!

3D迷路に入ったとき、[F1]キーでポーズ。「おやぶん」と入力すると、何もしないで地図が手に入るのだ!!



### ●あんごう入力するとき

**くるくるてんてん** スペース と入力する



#### ネズミ小僧に変身!

ゲームをスタートするとき、キーボードの[CTRL]を押すと、あんごうは? と聞いてくる。そのとき、「くるくるてんてん」と入力すると、なんと、ゴエモンが黒装束のネズミ小僧に変身してしまう。

### ●あんごう入力するとき

**あけみさんのさいふ** と入力する



#### 小判が2000両だ!!

同じく、あんごうに「あけみさんのさいふ」と入力すると、小判を2000両持っている状態からゲームがスタートする。やはり、コナミの紙尾明美さんの財布には、お金がいっぱい入っているのかな!?

### ●ゲーム中に[F1]でポーズをかけ

**すきやねん** と入力する



#### おみっちゃんで10両!!

ゲーム中に[F1]キーでポーズをかけ、「すきやねん」と入力する。そして再び[F1]キーを押して、ゲームを続けると、以後、ゲームオーバーになるまで、おみっちゃんに触れる度に10両ずつ手に入ってしまうのだ。

## ウラ技を大募集なのだ!

このコーナーでは、キミたちの発見したMSXゲームのウラ技を募集しているぞ。キミたちから送られてきたウラ技は、その技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(-1点)の5つのランクに分けて掲載する。点数はプール制で、5点取ると、市

販されているゲームの中から好きなものをプレゼント! しようと考えている。つまり、みごと一本を取れば、ゲームソフト1本をプレゼント。同じく技ありと有効でも1本ということだ。そんなわけで、じゃんじゃんバリバリ、じゃんじゃんバリバリ応募してきてほしいのだ。

### グラディウス2

第2スロットにQバートを差す! ゲーム中[F1]でポーズをかける

①フル・パワーアップ

**LARS18TH** ↓

②ステータスアップ

**NEMESIS** ↓

③一定時間無敵

**METALION** ↓

と入力し、[F1]でポーズを解除!

●190ディウス1本ちょうだい!

F107-24 東京都港区南青山6-11-1

青山太郎 03-486-1824

107□□  
東京港区南青山  
スリーフ南青山ビル  
6-11-1  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
技あり一本係

はがきの書き方



古いソフトでも、遊べるものは遊べる!

# RETRO-MSX

最新のゲームで遊びたい。それは当然。でも、いいゲームというのは、1年たとうが、5年たとうが、思い立ったときにすんなりと遊べて、また楽しめるものだ。ソフトケースのすみっこに転がっているゲームで、もう1回プレイしてみようではないか。そんな価値観のあるものを、今一度ご紹介。RETRO-MSXであります。



## ロードファイター

1985 コナミ (MSX1)

「パソコンとかゲーム専用機とか、新製品が出たぞー!」というときに、必ず移植されるのが、車のアクションゲーム。そんな感じがするんだけど、みなさんどう思う?

何ヵ月、あるいは何年という周期で、カーレースソフトは生まれては消えていく。いわゆる、先祖ガエリ、ではなくて、ファッションの流行のように、波動を持って、はやりずたりが浮き沈みしているのでしょうか? 出来のイイ、カーレースソフトが出て、数ヵ月の寿命があって、その人気が下が

って、そして安定期があって、再び新しい、出来のイイのが出てくると——そんな感じ。でしょう。

さて、今ここで再び、ご紹介するのは、コナミの『ロードファイター』。内容は単純。カーソルキー、あるいはジョイスティックの左右がハンドル。スペースキーが、トリガーボタンがアクセル。それで、ただただコースを突っ走るのみ。あー明快でよろしい。絵もなかなかいいし。複雑怪奇(!?)なゲームが多い中で、たまーに、しょっちゅうやっているとすぐ飽きるかもし



◆ 高速で流れる画面。なめらかなスクロール。アクセルワークと左右の操作だけ。こういうの好きだなあ。

れないからたまーに、遊んでみると、OH! トレビアンというイメージ。出来は、すこぶるいいのだ。おじゃまな車は色によって性格がちがう。緑と青は、わりと素直。うっとうしいのはピンクの車。こ

ちらのコースをじゃまするようになってい

らしく、自分の車のコースに割って入ってくる。ステージは5つ。田園風景、海辺のコース、長い橋、森林地帯、山岳地帯、そして……。ゲームレベルは2種類。AとB。初心者用とプロ用とい



◆ 車線変更をしにかけてくる。イヤらしいなあ。

◆ 接触しても、すぐ逆ハンをきくと助かるぞ。



## ボスコニアン

1985 ナムコ (MSX1)

むカーし、むカーし、ゲームセンターにあったんだけどね。今じゃもう、まったく見ないけど。ボスコニアン、知らないかな？ 当時、そう、もう4年か5年も前。一生懸命やってたんだけどね。



▲要塞の6つの球部分を破壊するか、核の赤い部分を破壊すれば、大爆発の1,500点。

小学生、中学生の人は、たぶんわかんないだろう。よっぽどのマニアのキミじゃないと。

8方向スクロールのシューティングゲーム。敵の宇宙要塞であるボスコニアンを全滅させろ！ と



▲スパイシップを撃ちぞんじると、ゲームコンディションがレッドに。敵がうようよ。

いう指令を帯びて、あー忙しあー忙し。敵のアタックチームのフォーメーション攻撃を打破しながら、要塞の核の部分に弾をぶち込め。

これまた、マニュアルいらずの、大純粋シューティングゲーム。このゲームが



▲いやこいつが、結構遊べるヤツなんです。ほんと一だよ。

好きでねえ、わたし。今でもちよくちよく遊んでおります。おかしい？ そんなことないでしょ。こういう人、必ずいると思うぞ。お気に入りの、座右のソフトを折に触れて、プレイする。そうなっちゃうと、ソフトの流行なんて関係ない。おもしろいものは、おもしろいんだあ、そんな考え方の、腰

の安定した人々がもっとふえたら、もっともっとゲームの良き時代になるんじゃないかなど、ははは。

シューティングゲームのヘタな人にはヘタなりに、うまい人にはこれまたちゃんと対応しているボスコニアン。中古で安く買えたりなんかするならば、シューティングファンのキミなら「買い」だな。

## パチンコUFO

1984 カシオ (MSX1)

みんな、どう？ パチンコ勝ってる？ あ、そうか。パチンコって18歳未満はだめなんです。まさか、その高校生、行ってない

だろうね！ ドキッ、なんちゃって。だめだよ、行っちゃあ。

さて、そのパチンコのソフト。あまり数多くは出てないジャンル

なんだよね。なぜかっていうと、これがなかなかプログラマ的に、複雑なものがあるから。画面上にちらばる玉の動きをすべてシミュレートしてやらなきゃならない。玉にパチンコ玉の実際の重さを感じさせるような動き



▲ゼロタイガータイプの台。バックパッカと開けーよ！

を与えなきゃ、つまーんないソフトに成り下がっちゃうからね。技術的には、やはり、ムズカシいのではと思う。

ほんでもって、この、カシオのパチンコUFO。これ、悪くないんだよなあ。台の種類は2種プラス1種。まず、ゼロタイガー型の台に挑戦。規定の玉数をクリアしたら、次はデジタルもののスリーセブンの台に変わる。そこでも、規定の玉数をクリアしたら、次は、とてもパチンコの台とは思えない、ヘンテコリンなシューティングゲームもどきのゲームとなり、それもなんとか乗り越えれば、レベルがアップします、という、勝ちぬき戦風な構成。玉を射出する方法は、スペースキーあるいはトリガーボタンをリズムカルに連打する、と



▲スリーセブン台。さて777、来るかな。



▲これがその問題の(?)第3の台なのだ。

いうもの。トントントンドンと押してやれば、ポコッポコッポコッと玉は飛び出す。結構、ヤミツキになるかもよ。

## MSXゲーム郷愁の感想文大募集！



今でも、こんなゲームで遊んでいます。このゲームがうちの現役です。そういえばこんなゲームがありましたね。心に残るMSXのゲームソフトについて、いろいろな声を聞かせてください。ただのなつかしさだけではなく、今で

も立派に実用となるゲームは、このコーナーで、どんどん紹介していきたいと思っています。いろいろなご意見、ご希望、リクエストなど、お送りください。なんなら、原稿用紙に文章を綴ってお送りいただいてもいいですよ。すばらしいものなら、そのまま載つけちゃいますから。へへっ、こりゃのん気だね。

### 〈あて先〉

〒107 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
"RETRO-MSX"係

できれば、官製はがきで、お送りいただけないでしょうか、はい。



READ

# 特集

わけのわからないコンピュータの言葉を知らなくたって、あなたの頭の中で思い描いていたアドベンチャーゲームのシナリオがそのままスツとゲーム化できる。そんな、みんなが待ち望んでいたお手軽ツール、アドベンチャーツールがMSX2で登場!!

# アドベンチャーツール

MSX2 (V-RAM128K) サンプルプログラム・グラフィックエディタ付き



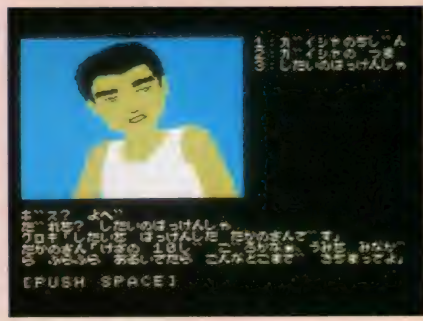
## キミにもカンタンにアドベンチャーゲームが作れちゃうのだ!!

何か作りたいという衝動は人間が本来持っている本能なのだ。パソコンはそーゆー人間の自己表現をするための道具であるべきだと、兄貴誌のログイン及びMSXマガジン編集部では、つねづね考えていたのであった。

ところが、今のパソコンのわがままぶりはどーだろう? こっちの言葉は理解してくれないし、パソコンを使って、何かをしようとすると、逆にちんぷんかんぷんのパソコンの言葉を覚えろと、おしつけてくる。もっとパソコン側からの歩み寄りがほしい。そんなコンセプトualな思い入れとと

もに、ここで大紹介するのが、アドベンチャーゲームの制作ツール、アドベンチャーツールなのだ。

いままでアドベンチャーゲームを作りたいと思ってプログラムを組むことができずに、あきらめていた人も多いことだろう。しかし、このアドベンチャーツールがあれば、もう、あきらめることはないのだ。見慣れたBASICのREM文のかたちでメッセージを書いていくだけで、あの有名な『オホーツクに消ゆ』と、まったく同じコマンド選択方式のアドベンチャーゲームが作れてしまう。さらに、グラフィックエディタも付いているの



### オホーツクに消ゆ

アドベンチャーツールの作者は、あの『オホーツクに消ゆ』を作った天才プログラマー、ゲアセン上野、その人なのだ。つまり『オホーツク』のノウハウのすべてをそそぎ込んで、このアドベンチャーツールが誕生したというわけなんです。

で、自分でお気に入りの絵も描けてしまうのだ。

MSXマガジンでは、この画期的な世紀の大発明、アドベンチャーツールを使って、きみたちの作

ったアドベンチャーゲームを大募集しようと思っている。いままで頭の中に温めていたアイデアやシナリオをゲームにして、どしどし応募してほしい。待ってるぞ。

『アドベンチャーツール』は全国のTAKERUで発売中です。詳しい入手方法は129ページに掲載しています。



# LESSON 1 REM文で書く!!

それでは、さっそくアドベンチャーゲームを作ってみよう。おっと、その前にアドベンチャーツクールを手に入れなければならないぞ。入手方法については、129ページに書いてあるから、そちらを読んでほしい。

アドベンチャーツクルールのディスクをMSX2に入れて、立ち上げると、(1)TcOOL (2)G-Editorどちらかを選んでください、という画面になる。(1)はツクール本体で、(2)はグラフィックエディタだ。絵を描くのはあとまわしにして、ここでは、(1)のツクールを選ぼう。

よし！ 準備が整ったところで、まずは、最初の場面を考える。とりあえず、1000行にREM #1と入れる。これはシーンの1ということだ。で、次の行に何かメッセージをダブルクォーテーションでくくって、書いておく。“ここは喫茶店です。あなたの目の前にかわいい女の子が座っています” でもいいし、“ここは砂漠のまん中です。太陽が焼け付くように輝いている”

でもいいわけだ。

そうそう、行の頭に必ず、REMと入れるのを忘れないようにしてくれ。**[F1]** キーを押すと、REMと打ってくれるから便利だね。

さて、次はいよいよ、アドベンチャーゲームには、必ずつきのもののコマンド“みる”だ。1020行にREM \*ミルと入れる。ミルとかトルとかの動詞には必ず、頭に\*をつける決まりになっているので忘れないようにしてくれ。

で、何を見るのかを次の行で書くのだ。たとえば、[へやノナカ]というように、名詞は[ ]でくくることが。そのあとに続けてそれを見たときのメッセージを書こう。使用した動詞と名詞はそれぞれ、100 REM DOUSHI ミル[ナニヲ] 110 REM MEISHI へやノナカというように登録しておく。

言葉で書くと大変なよーだけど、右上のリストを見れば、一目瞭然、じつに、カンタンにアドベンチャーゲームが作れてしまうことがわかってもらえると思う。

```
100 REM DOUSHI ミル[ナニヲ]
110 REM MEISHI へやノナカ
1000 REM #1
1010 REM "アナタハイマ、メヲサマシマシタ。ココハイッタ
イ、ト" コナノタ" ロウカ.....?"
1020 REM *ミル
1030 REM [へやノナカ]:"カ" ラントシタ、サッフ" ウケ
イナハヤデ" ス。"
```



## ファンクションキーをフル活用しよう!!

**F1**

**REM**

この**[F1]** キーを押せば、自動的にREMと打ってくれるのだ。アドベンチャーツクールでは、プログラムを書くときに、必ず行の頭にREMをつけることになっているので、このキーを最初に押すクセをつけておこう。

**F2**

**AUTO**

**[F2]** を押すと、AUTOと自動的に打たれるから、そのまま、**[RETURN]** を押せば、自動的に次々と行番号が表示されるようになる。あとは、**[F1]** を押して、REMをつけるだけで、用意が整ってしまうことになる。

**F3**

**CMD"**

エラーメッセージが出たときにとても便利なのが、このキーだ。**[F3]** を押すと、CMD"と表示される。そのあとに続けてプログラム中で使用している変数名を入れて**[RETURN]** を押すと、その変数の値が表示されるのだ。

**F4**

**LIST**

BASICのLISTコマンドと同じ。このキーを押すと、LISTと表示され、**[RETURN]** キーでプログラムのすべてを見ることができる。もちろん、LISTのあとに、行番号を打ち込めば、その行だけのLISTを見ることができる。

**F5**

**CMD RUN**

プログラムを打ち込んで、このキーを押せば、すぐにゲームを始めることができる。ゲームを途中でストップさせたいときは、**[CTRL]** キーと**[STOP]** キーを同時に押せば、いつでもツクルールのBASICモードに戻る。

**F6**

**LOAD"**

このキーを押すと、LOAD"と表示されるから、続いてキミがロードしたいプログラムのファイル名を入れて**[RETURN]** とすれば、そのファイル名のプログラムがディスクからロードされて、読み込まれるってわけだ。

**F7**

**SAVE"**

プログラムを少しでも打ち込んだら、このキーを押してディスクにセーブしておこう。SAVE"と表示されたら、好きなファイル名を入れて**[RETURN]** だ。プログラムを暗号化すると、このコマンドは使えないから注意。

**F8**

**CMD ENC**

このキーを押すと、キミの作ったアドベンチャーゲームが暗号化されて、LISTがとれなくなる。一度、暗号化すると、元には戻らなくなってしまうから、暗号化する前のファイルを自分用に必ずとっておくことを勧める。

**F9**

**CLS**

とくに意味はないんだけど、画面をクリアするコマンドなのだ。このキーを押すと、画面に表示されたLISTを消すことができる。MSX2本体に付いている**[CLS]** キーと基本的になんら変わらないけど、設定したずのキー。

**F10**

**CMD MON**

暗号化されたプログラムを新たに打ち込むには、モニタモードに入らなければならない。MSX2にはマシン語モニタがないが、このキーを押すと、アドベンチャーツクール専用のモニタモードに切り替えることができる。



# LESSON 2 ドアや窓を作ろう!

それでは、いままですプログラムしたところまでをテストランしてみよう。[F5] キーを押すと、メッセージが表示され、「どうする?」と聞いてきたはずだ。画面の右上に、さきほど入れた「みる」コマンドがある。そこで、数字の0を押すと、今度は「なにを?」と聞いてくる。まだ、名詞は「へやのなか」しか入れてないので、それを選ぶ。ちゃんと、メッセージが表示されれば、オーケーだ。

アドベンチャーツールの素晴らしいところは、途中まで作ったプログラムを、いつでも走らせて、確認することができることだ。もし、プログラムにまちがいがあれば、エラーメッセージが表示されるので、その部分を直していけばいい。なんてお手軽なんですよ。

で、見る、部屋の中、だけじゃ、あまりにさびしいので、もう少し見ることができるものを増やそう。[CTRL] を押しながら、[STOP] キーを押すと、アドベンチャーツールのBASICに戻ることができる。そして、[F4] + [RETURN] とすると、さきほど入力したリストが出るから、そのリストに、マドとドアとベッドを追加しよう。

ここで注意してほしいのは、アドベンチャーツールでプログラム中のメッセージを書くときは、すべてカタカナで書くこと。MSX

のひらがなは使えない。カタカナで書いても、プログラムを走らせると、ちゃんと、ひらがなで表示されるのだ。それでは、ドアやベッドなど、カタカナで表示したいときは、どーするのかというと、\_ドア\_ というふーに、アンダーバーで囲むことになっている。必ず、その言葉の前と後ろにつけること。後ろのアンダーバーをつけ忘れと、それ以後のメッセージはすべてカタカナになってしまうから気をつけてくれ。

で、マドやドアやベッドなどを



見られるようにしたら、それを見たときのメッセージも書いておく。ついでに、110行のMEISHIにマドやドアやベッドを登録しておくことも忘れないよーにね。

さて、それじゃ、[F5] キーを押して、またテストランしてみよう。今度は「みる」とすると、選択肢が増えて、マドとか、ドアとか、ベッドとかを選ぶようになった。なんとなくアドベンチャーゲームっぽくなってきたでしょ?

```
100 REM DOUSHI ミル[ナニヲ]
110 REM MEISHI へやノナカ, _マド_, _ドア_,
    _ベッド_
1000 REM #1
1010 REM "アナタハイマ、メヲサマシマシタ。"
1020 REM *ミル
1030 REM [へやノナカ]: "カ" ラントシタ、サツフ。ウケ
    イナヘヤデス。チイサナ_マド_ _ト_ _ドア_ カ" ヒトツリアリマ
    ス。"
1040 REM [_マド_]: "_マド_" ニハ、デツゴウシ
    カ" ハマツデマス。"
1050 REM [_ドア_]: "_ドア_" ニハ、_カキ_ _カ
    " カカツテイルヨウデス。"
1060 REM [_ベッド_]: "ソマツナ、キデ" デ" キタ
    _ベッド_。"
```

あなたはいま、何をしましたか。ここは 8 みる  
 いったい、どこなのだろうか……?  
 どうする? みる  
 なにを? へやのなか  
 がうんとした、とっぴな部屋です。  
 どうする?

## さっそくテストラン させてみる!

あなたはいま、何をしましたか。 8 へやのなか  
 どうする? みる 1 マド  
 なにを? マド 2 ドア  
 マドは、てつごうしています。 3 ベッド  
 どうする? みる  
 なにを? ドア  
 ドアは、かぎがかかっているようです。  
 どうする? みる  
 なにを? ベッド  
 まったく、さびしいベッド。  
 どうする? みる  
 なにを?

◆LESSON 1のプログラムを走らせてみる。とりあえず、できたところまでのプログラムを、すぐに走らせてみるのがアドベンチャーツールの最大の魅力だね。エラーメッセージが出たら、その箇所を直せばいいのだ。

◆LESSON 1のプログラムにちょっと手を加えて、「みる」コマンドを選択したときに、見ることでできるものを増やしてみた。マドやドアを見ると、ちゃんとメッセージが表示されるようになったのだ。

## SELECT

## を押すと、隠しコマンドモードになるぞ!

とうきょうわん はるみとうに おとこ 8 いけ  
 の しんが あがったと の しんせき 1 しんせき  
 うけた あなたは 2 とがせ  
 ふかのクロキをつれ とっさく げんば 3 ききこみ  
 に かけつけたのだった。 4 おけ  
 クロキ「はるみとう ですか」 5 とれ  
 どうする? 6 みる  
 7 みせろ  
 8 よべ  
 9 ぜんわ

とうきょうわん はるみとうに おとこ 8 いけ  
 の しんが あがったと の しんせき 1 しんせき  
 うけた あなたは 2 とがせ  
 ふかのクロキをつれ とっさく げんば 3 ききこみ  
 に かけつけたのだった。 4 おけ  
 クロキ「はるみとう ですか」 5 とれ  
 どうする? 6 みる  
 7 みせろ  
 8 よべ  
 9 ぜんわ

◆ふだん、ゲーム中のバックの色は黒なのだが……。 ◆[SELECT] を押すと、緑色になり、隠しモードに。

## 画面調整

カーソルキーを押すと、画面がその方向に動く。文字が画面の端で隠れて読めないときに便利な機能なのだ。

## SAVE

[SELECT] を押した後、キーボードの[S]キーでゲームの途中経過をディスクにセーブすることができるのだ。

## LOAD

[L]キーを押すと、セーブしたゲームの途中経過のデータをロードすることができる。これはとても便利!!



# LESSON 3

## もし、もし鍵を……?

だいぶアドベンチャーゲームっぽくなって、気をよくしたところで、“みる”に続いて、アドベンチャーゲームのお決まりコマンド、“とる”や“あける”などの動詞も組み込んでしまおう。

リストの終わりに、REM \*トル、REM \*アケル、を追加すればいいのだ。そして、これもリストのはじめのところのDOUSHIに、トル[ナニヲ]、アケル[ナニヲ]というふーに、カンマで区切って登録しておく。

とりあえず、これでプログラムを走らすと、どうする? と聞いてきたときに、“とる”や“あける”というコマンドが表示される。でも、肝心の[ナニヲ]に相当する部分をまだ、作っていないので、コマンドを選択しても、どうする? と聞いてくるばかりだ。うーん、どうする?

この場合、開けるといったら、ドアに決まっている。ところがドアには鍵がかかっているの、鍵を持っていないと開けることができないようにしたいわけだ。

そーいえば、まだ鍵を作ってなかったの、床にさりげなく置いておくことにしよう (いかげんだなあ)。ちょちょいのちょいと、プログラムをいじくって、床を見ると、鍵が見つかるようにする。そして、リストの\*トルの次の行

に、[\_カギ]:として、鍵を取りました、というメッセージを入れておく。ところが、そーすると床を見ていなくても、取る、鍵で鍵が取れてしまうし、すでに鍵を取った後でも、何度でも鍵が取れてしまうことになる。

床を見たかどーか、鍵を持っているかどーかを、プログラムで判断させなければならない。そこでYUKAとKAGIという変数を用意する。そして、リストの[\_カギ]の前に?KAGI=1(もし、鍵を持っていれば、1)というふーに書き、続けて“鍵はもう、持ってるよーん”というメッセージを書いておけば、何度も鍵を取ることはできなくなるわけだ。

同じように、もし、鍵を持っていれば、ドアを開けることができ、鍵を持っていないければ、ドアを開けられないようにすることは、カンタンなはずだ。右のリストを参考にしてくれ。もちろん、使った変数は、最初にHENSUとして登録しておく必要がある。

これで世界最短のアドベンチャーゲームの完成だ。しかし、あまりに単純すぎておもしろくない。もっと複雑にするにはシーン数を増やし、いろいろな条件を考えて付け加えていけばいい。そーゆーときに役立つアドベンチャーツールのテクニックを次で紹介しよう。

```
1000 REM DOUSHI ミル[ナニヲ],トル[ナニヲ],アケル[ナニヲ],デール[ト"コニ]
1100 REM MEISHI ヲヤノナカ, _マト" _ , _ト"ア" _ , _ハ"ット" _ , ユカ, _カギ" _ , ソト
1200 REM HENSU YUKA, KEY, DOOR
1000 REM #1
1010 REM "アナタハイマ、メヲサマシマシタ。ココハイッタ、ト"コナノタ"ロウカ.....?"
1020 REM *ミル
1030 REM [_カギ]: "カ"ラントシタ、サッフ"ウケイナハヤデ"ス。チイサナ _マト" _ト、 _ト"ア" _カ"ヒトウアリマス。"
1040 REM [_マト" _]: " _マト" _ニハ、デツコ"ウシカ"ハマツテイマス。"
1050 REM ?DOOR=0: [_ト"ア" _]: " _ト"ア" _ニハ、 _カギ" _カ"カカッテイルヨウデ"ス。"
1055 REM ?DOOR=1: [_ト"ア" _]: " _ト"ア" _ハ、ステ"ニアイテイマス。"
1060 REM [_ハ"ット" _]: "ソマリナ、キデ"テ"キタ _ハ"ット" _。"
1070 REM ?KEY=0: [_ユカ]: " _カギ" _カ"オチテイマス。": YUKA=1
1080 REM ?KEY=1: [_ユカ]: "キタナラシイ、ユカデ"ス。"
1090 REM *トル
1100 REM ?YUKA=0: "トレルモノハ、ナニモアリマセン。"
1110 REM ?KEY=1: " _カギ" _ハステ"ニモツテイマス。"
1120 REM ?KEY=0&YUKA=1: [_カギ" _]: " _カギ" _ヲトリマシタ。": KEY=1
1130 REM *アケル
1140 REM ?KEY=0: [_ト"ア" _]: " _カギ" _カ"カカッテイルノデ"アケラレマセン。"
1150 REM ?KEY=1: [_ト"ア" _]: " _ト"ア" _ヲアケルコトカ"デ"キマシタ。": DOOR=1
1160 REM *デール
1170 REM ?DOOR=0: [_ソト]: "ト"ウヤツテ、ソトニテ"ルトイウノデ"スカ?"
1180 REM ?DOOR=1: [_ソト]: "アナタハ、ソトニテ"ルコトカ"デ"キマシタ。メテ"タシ、メテ"タシ、コレテ"、オシマイ。": PAUSE:END
```

はい!!  
PAUSE

プログラムの中にPAUSEと入れておくと、メッセージのスクロールがその個所で止まり、HIT ANY KEY と表示される。何かキーを押さないかぎり、そこでストップしたまま、次に進まないの、長いメッセージを表示するときや、ゲームを終了したときに入れておくと便利なコマンドだ。

```
どうする? あは 8 そと
なに? F7
カギがかかっているのに開けられません。
どうする? とる
なに? カギ
カギをとりました。
どうする? あは
なに? F7
ドアを開けるとができました。
どうする? とる
なに? そと
あなは、そこへでるとができました。
めでたし、めでたし、これで、おしまい
```





# LESSON 4

## ドアの開け閉めには気をつけよう!

アドベンチャーツールの基本的なコマンドをマスターしたところで、練習問題だ。ドアを開け閉めするプログラムを作りなさい。

```
100 REM *アケル
110 REM [ _ ドア _ ]:"アケタ"
120 REM *シメル
130 REM [ _ ドア _ ]:"シメタ"
これでは、50点しか、あげられない。もちろん、これ以前の行でちゃんと、DOUSHIとMEISHIを登録してあってもらえよ。このプログラ
```

ムだと、すでに開いているドアを開けたり、閉まっているドアを閉めたりすることができてしまう。ドアを開けるためには、そのときドアが閉まっていることが条件だ。

つまり、DOORという変数を使って、ドアを開けたら、DOOR=1としておく。そして、?DOOR=1なら、"もうドアは開いていますよ"というメッセージを書いておけばいい。ドアを閉めたら、DOOR=0と、戻しておくことを忘れずに。



```
1050 REM ?DOOR=0:[ _ ト ア _ ]:"_ ト ア _
ハ、カキ" カ" カカッテイルヨウテス。"
1055 REM ?DOOR=1:[ _ ト ア _ ]:"_ ト ア _
ハ、ステ" ニアイテマス。"
```

# LESSON 5

## 足してもダメなら引いてみな!

ある場所で何回か調べてみないとアイテムを見つけることができないという状況をつくりだすには、変数(たとえば、LOOK)を設定して、調べることに、LOOK+としてやると、LOOKの値が0から1になり、さらに、2、3と増えていく。それを、?LOOK>3(もし、LOOKが3より大きかったら)、「アイテムが見つかりました」というようにプログラムで判断させてあげればいいわけだ。

ただし、気をつけてほしいのはプログラムは上から下に向かって読まれていくということ。

```
100 REM *シラベル
110 REM ?LOOK=0:[トダナ]
"ナニモ、ミツカラナイ":LOOK+
```

```
120 REM ?LOOK=1:[トダナ]
"ナニカ、アルヨウダ!":LOOK+
130 REM ?LOOK>1:[トダナ]
"_ カギ_ヲ、ミツケタ!"
```

と、プログラムすると、1回調べただけで、すべてのメッセージが表示されて、鍵を見つけてしまう。よく考えてみれば、あたりまえのことなんだけど、これを解決するには、行番号を130、120、110と付け替え、順番を逆にすればいい。

また変数は足すだけでなく、引くこともできる。拳銃を撃つたびに、TAMA-として、弾を1発ずつ減らし、6発使ってしまうと、「弾がなくなりました」と表示することもできる。なにかと応用範囲が多いので、覚えておこう。

```
240 REM [ _ ハ ッ ト _ ]:"キテ" テ" キタ、ソマツナ
_ ハ ッ ト _。"
250 REM ?BED=3:[ _ ハ ッ ト _ ]:"ヨクミルト、
_ ハリカ" ネ_カ" アツタ。":HARI=1:BED+
260 REM ?BED=2:[ _ ハ ッ ト _ ]:"_ フキ_
カ" トヒ" テ" テイル。_ _ _ オヤ?":BED+
270 REM ?BED=1:[ _ ハ ッ ト _ ]:"_ フキ_
カ" トヒ" テ" テイル。":KUGI=1:BED+
275 REM ?BED=0:[ _ ハ ッ ト _ ]:"_ _ _ _ _
ナニカ アルゾ":BED+
```

```
330 REM ?KUGI=3:[ _ フキ _ ]:"_ フキ_ヲ、
テニイレタ。":KUGI=5
340 REM ?KUGI=2:[ _ フキ _ ]:"モウスコシタ"
!":KUGI+
350 REM ?KUGI=1:[ _ フキ _ ]:"ナカナカ、トレ
ナイ。":KUGI+
```

# LESSON 6

## 1,2,3,...,ANDとオア!

アドベンチャーツクールでゲームを作っていくと、何かを得るための条件が、ひとつではないことが、しばしばある。

たとえば、鍵を持っていて、なおかつ、地図を持っていれば、ドアを開けられるといった場合だ。この場合、鍵を持っているという条件と、地図を持っているという条件がふたつともそろってないと、ドアを開けることができない。

BASICだと、IF KEY=1 AND

MAP=1 THEN……。と書くところだが、アドベンチャーツクールでは、?KEY=1 & ?MAP=1 というふうを書く。

また、場合によっては、どちらか一方の条件をそろえていれば、かまわないときがある。鍵を持っているか、もしくは、爆弾を持っているか、どちらでもドアを開けることができるといった場合だ。

BASICなら、IF KEY=1 OR BOMB=1 THEN……。となるよね。

そこが、アドベンチャーツクールでは、?KEY=1 / ?BOMB=1 と書くのだ。

つまり、簡略化はされているけど、使い方は、BASICのANDとOR

といっしょなわけね。&/で、ふたつ以上の条件をつなげて書くこともできるけど、ひとつの条件式の中で、&/を混在させることはできないから注意してくれ。

```
1140 REM ?HARI<>5 & KUGI<>5:[ _ ト
ア _ ]:"_ カキ" カ" カカッテイルノテ" アクレマセン。"
1150 REM ?HARI=5 / KUGI=5:[ _ ト ア
_ ]:"?DOOR=1:"モウ、アイデマスヨ。"
1155 REM ?HARI=5 / KUGI=5:[ _ ト ア
_ ]:"?DOOR=0:"_ ト ア_ヲアケルコト" カ" テ" キマシタ。"
:DOOR=1
```



# LESSON 7 変シーン、分シーン!

あーむずかしい! 何が変数だとか、条件式だよ。そんなもん知らなくて生きていけらあ。いやいや、言葉で説明すると、むずかしくても、じっさいにやってみれば、カンタンなことなんです。アドベンチャーツクールで使うコマンドは、ほとんど説明しちゃいましたから。でもって、右に掲載したリストがいままでのLESSONの集大成なわけです。

ある日、目を覚ますと、キミは見知らぬ部屋にいた。部屋の中を見渡すと、小さな窓とドア、それに、粗末なベッドがあるだけの部屋だ。窓には鉄格子がはまっている。外に出ようとしても、ドアには鍵がかかっていて開けられない。ん? これじゃ、まるで牢屋じゃないか。なんで、ボクがこんなところに入れられなきゃならないんだあ!! まったく身に覚えのないキミは、なんとかして、この牢屋から抜け出そうとする……。という不条理なストーリー(?)だ。首尾よく脱出に成功すれば、めでたし、めでたしとなる。

このプログラムで、やってる目新しいことといったら、#2を作り、シーン数を増やしたことぐら

いだ。なんで、部屋が1コしかないのにシーンを増やしたか、疑問に思うでしょ?

コマンドメニュー選択方式のアドベンチャーの場合、そのシーンで使える動詞が、すべて表示されてしまう。ゲームをはじめたとたん、“しらべる”とか“とる”とかのコマンドがあったら、ははあ〜ん、何かを調べて、取るのだなど、わかってしまう。それを防ぐためには、こまめにシーンを分けていったほうがいいのだ。つまり、同じ部屋の中でも、机の引出しとか、戸棚とか、いくつかのシーンに分けられるわけね。ここでは、ベッドの上をひとつのシーンとして使っているのだ。

あるシーンから、別のシーンに変えたいときは、プログラム中で、#= (行き先のシーン番号) とすればいい。

さあ、これでキミはアドベンチャーツクールのスペシャリストだ。思う存分、キミの才能を発揮して、面白いアドベンチャーゲームを作ってくれ。次のページでは、自分の作ったアドベンチャーゲームに絵を描くことができるグラフィックエディタを紹介するぞ。



```
100 REM DOUSHI ミル[ナニヲ],トル[ナニヲ],アケル[ナニヲ],デ"ル
[ト"コニ],イト"ウ[ト"コカラ]
110 REM MEISHI "ヤノナカ","マト"_,_,"ト"ア_,_"ハット"_,ユカ
,ソト,_"ハリカ"キ_,_"クキ"
120 REM HENSU YUKA,DOOR,HARI,KUGI,BED,INI
200 REM #1
210 REM ?INI=0:"アナタハイマ、メラサマシマシタ。ココハイッタイト"コ
ナノタ"ロウカ.....?"
220 REM *ミル
230 REM ["ヤノナカ"]:"カ"ラントシタ、サッフ"ウケイナハヤデ"ス。チイサ
ナ"マト"_,_"ト"ア_"カ"ヒトツアリマス。"
240 REM ["ハット"]:"キデ"テ"キタ、ソマツナ_"ハット"_.
250 REM ?BED=3:["ハット"]:"ヨクミルト、_"ハリカ"キ_"カ"ア
ッタ。":HARI=1:BED+
260 REM ?BED=2:["ハット"]:"_"クキ"_"カ"トヒ"デ"テイル
。..."オヤ?" :BED+
270 REM ?BED=1:["ハット"]:"_"クキ"_"カ"トヒ"デ"テイル
。":KUGI=1:BED+
275 REM ?BED=0:["ハット"]:"_".....ナニカアルソ" :B
ED+
280 REM ?KUGI=1:["クキ"]:"サヒ"タ"カナクキ"_.ナニカニ"リ
カエソウタ"カ"....."
290 REM ?HARI=1:["ハリカ"キ"]:"ナニカニ"リカエソウタ"カ"
....."
300 REM *トル
310 REM ["ハット"]:"オモスキ"テ、トモムリタ"。"
320 REM ?HARI=1:["ハリカ"キ"]:"_"ハリカ"キ"ヲ、テニイレタ。"
:HARI=5
330 REM ?KUGI=3:["クキ"]:"_"クキ"ヲ、テニイレタ。":KUG
I=5
340 REM ?KUGI=2:["クキ"]:"モウスコシタ"!":KUGI+
350 REM ?KUGI=1:["クキ"]:"ナカナカ、トレナイ。":KUGI+
360 REM *イト"ウ
370 REM ["ハット"]:"_"ハット"_"カラ、オリタ。":#=2
1000 REM #2
1020 REM *ミル
1030 REM ["ヤノナカ"]:"カ"ラントシタ、サッフ"ウケイナハヤデ"ス。チイサ
ナ"マト"_,_"ト"ア_"カ"ヒトツアリマス。":PAUSE
1035 REM ["ヤノナカ"]:"ヤノ"カダスミニ、_"ハット"_"カ"アリマス。"
1040 REM ["マト"]:"_"マト"_"ニハ、テツコ"ウシカ"ハマツテイマス。"
1050 REM ?DOOR=0:["ト"ア"]:"_"ト"ア_"ニハ、_"カキ"_"カ"カカ
ッテイルヨウデ"ス。"
1055 REM ?DOOR=1:["ト"ア"]:"_"ト"ア_"ハ、ステ"ニアイテイマス
。"
1060 REM ["ハット"]:"ソマツナ、キデ"テ"キタ_"ハット"_.
1080 REM ["ユカ"]:"キタナラシイ、ユカデ"ス。"
1090 REM *トル
1100 REM "トレルモノハ、ナニモアリマセン。"
1130 REM *アケル
1140 REM ?HARI<>5 & KUGI<>5:["ト"ア"]:"_"カキ"_"カ
"カカッテイルノデ"アケラマセン。"
1150 REM ?HARI=5 / KUGI=5:["ト"ア"]:?DOOR=1:"
モウ、アイテイマスヨ。"
1155 REM ?HARI=5 / KUGI=5:["ト"ア"]:?DOOR=0:"
_"ト"ア_"ラアケルコトカ"テ"キマシタ。":DOOR=1
1160 REM *デ"ル
1170 REM ?DOOR=0:["ソト"]:"ト"ウヤツテ、ソトニテ"ルトイウノデ"ス
カ?"
1180 REM ?DOOR=1:["ソト"]:"アナタハ、ソトニテ"ルコトカ"テ"キマシ
タ。メテ"タシ、メテ"タシ、コレデ"、オシマイ。":PAUSE:END
1190 REM *イト"ウ
1200 REM ["ヤノナカ"]:"_"ハット"_"ニ、ノッタ。":INI=1:#=1
```

とりあえず、ここまで完成!  
次はグラフィックを描こう



# グラフィックエディタ

## マウス対応の本格的エディタだ!

何かを買うと、おまけに付いてくるものには、ロクなものがないと相場が決まっている。しょせん、おまけはおまけなのだ。ところが、アドベンチャーツールに付いているグラフィックエディタは、そーゆーおまけとは、ちょっとちがうぞ。単体のソフトウェアとして販売してもおかしくはない、本格的なグラフィックエディタなのだ。

アドベンチャーツールのグラフィックエディタを起動すると、マウスを使うか、どうかを聞いて

くる。マウスを持っていない場合は、キーボードのカーソルキーでも使うことができるけれど、やっぱり、グラフィックを描くにはマウスがほしいところだね。

直線を引くとか、円を描くとか、色を塗るとかの作業は、すべてアイコンを選択する方式だから、いちいちマニュアルとにらめっこなんてことがない。絵を描くことだけに専念できるのだ。めんどろなことは、いっさいなし。それじゃ、さっそく描いてみようかね。



★アイコン選択方式だから、操作はとてもカンタンなのです。

## i-CON

### FREE HAND



**曲線を描く**  
微妙なフリーハンドの曲線を描くときには、このアイコンをクリックして、描くのだ。

### LINE



**直線を描く**  
始点を決め、ボタンを押しながらマウスを動かし、ボタンを離すと直線が引けるわけだ。

### CIRCLE(NO.1)



**確定する**  
思い通りに描いたら、次の動作に移る前に、このアイコンをクリックするクセをつけよう。

**円を描く(その1)**  
画面内に収まる円を描くときに使う。円の中心を決め、ボタンを押しながらマウスを動かす。

### CIRCLE(NO.2)



**取り消す**  
失敗してしまったときは、このアイコンをクリックすると、ひとつ前の状態に戻るのだ。

**円を描く(その2)**  
画面内には収まらないよーな、大きな円を描くときには、こっこのアイコンを選んで使う。

### Box



**四角形を描く**  
始点を決め、マウスを動かすと、縦長や、横長の様々な四角形を描くことができるのだ。

### Box-FULL



**四角に塗る**  
同じ色で四角く塗りつぶしたいときに、このアイコンを選ぶ。応用範囲はかなり広いぞ。

### PAINT



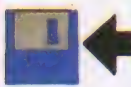
**色を塗る**  
ある範囲を指定の色で塗りつぶしたいときに使う。境界色を先に指定しておくことが必要。

### COLOR-CHANGE



**色を変更する**  
ある色を別の色に変更する。色を選び、変更したい色の箇所矢印を移動させてクリック。

### SAVE/LOAD



**セーブ、ロード**  
描いた絵をディスクにセーブしたり、ディスクからセーブした絵を読み込むときに使うのだ。

### MOVE



**画面の移動**  
矢印のアイコンをクリックすると、その矢印の方向に描いた絵を移動させることができる。

### ALL-CLEAR



**画面を消す**  
画面全体を消したいときに使う。もし、まちがって消してしまったときはNOを選ぼう。

### QUITTE



**終了する**  
グラフィックエディタを終了する。終了する前に描いた絵をセーブすることを忘れずに。



# 完成した絵をアドベンチャーツクールに組み込んでしまうのだ!

グラフィックエディタで絵が描けたら、まずディスクにセーブしよう。アイコンを選び、適当なファイル名を付けて「RETURN」でオーケーだ。たとえば、TESTというファイル名でセーブすると、ディスクには、TEST.PICというファイルと、TEST.ASCという、ふたつのファイルが自動的にセーブされる仕組みになっている。

TEST.PICは、セーブした絵のグラフィックデータだ。それでは、TEST.ASCのほうは、何かというと、同じくセーブした絵のパレット情報なのだ。

さて、次に、セーブした絵をアドベンチャーツクールで作ったプログラムに組み込む方法だ。これといったカンタン。プログラムの先頭に、REM GRAPHと入れる。これだけで、キミの作ったテキストタイプのアドベンチャーゲームは、グラフィック・アドベンチャー

ゲームに変身してしまうのだ。そして、シーンの変わり目やグラフィックを表示させたいところで、REM GLOAD「ファイル名」とすれば、MSX2が自動的にパレットを設定して、グラフィックデータを読み込んでくれる。

さらに、高度なテクニックとし

て、部屋の中を調べると、画面上に鍵がパッと現われて、鍵を取ると、また、消える、といったうれしい芸当もできる。

あらかじめ、ある色で描いた物を背景と同じ色にパレットを替えてセーブしておく。グラフィックをロードしたときには、背景と同

じ色なので、見ることはできないが、調べるのコマンドを使ったときに、プログラム中で、パレット情報を書き換えて、もとの色に戻してやるのだ。下のリストで使っているCOLOR命令がそれ。カラーコードに続く3けたの数字が、R(赤)、G(緑)、B(青)を表わしている。



★グラフィックエディタで描いた絵をアドベンチャーツクールで読み込むのだ。

```
100 REM GRAPH
110 REM DOUSHI ミル[ナニヲ],
    トル[ナニヲ]
120 REM MEISHI ヘヤノナカ, _カ
    キ*
130 REM HENSU KEY
140 REM #1
150 REM GLOAD "ROOM1"
160 REM *ミル
170 REM ?KEY=1:[ヘヤノナカ]:
    "ナニモナイヨーン!"
180 REM ?KEY=0:[ヘヤノナカ]:
    "_カキ*_ヲミツケタヨーン!":COLOR
    11,6,4,6
190 REM *トル
200 REM ?KEY=1:[_カキ*_]:
    "_カキ*_ハ、モウ、モッテルヨーン!"
210 REM ?KEY=0:[_カキ*_]:
    "_カキ*_ヲ、トックタヨーン!":KEY=1:
    COLOR 11,3,3,3
```

## 境

COLOR  
キョーカイ

### 境界色を設定する

ある範囲を同じ色で塗りつぶしたい場合には、境界色を設定しておかなければならない。グラフィックエディタを起動すると、あらかじめ、境界色は白に設定されている。つまり、白い線で囲まれた部分に色を塗ることができるわけだ。新たに境界色を設定するには、境界色のアイコンをクリックして選び、その後、色見

本のウインドーの中から設定したい色を選ぶ。境界色を設定すると、画面内に今、選んでいる境界色が表示されるので、確認してほしい。また、境界色は同時に1色しか設定できないので、違う色の線で囲まれた部分を塗りつぶすことはできない。色を塗るときに境界色の設定を間違えると、そこから色がはみ出てしまう。失敗したときはNOをクリックしてくれ。

## PALLETを変更



アドベンチャーツクールはMSX2のSCREEN5を使用している。つまり、512色中の16色を、使うことができる

わけだ。ただし、色見本の両側の4色は、ゲーム中のメッセージやコマンドで使用しているので変更することができない。残り、12色が変更可能だ。パレットのアイコンを選び、変更したい色を指定すると、画面の右上の部分に指定した色とグラフが表示される。R(赤)、G(緑)、B(青)のバーの部分をマウスでクリックすると、それに合わせて、色が変わる。



## → 85

## SCREEN8で描いた絵を SCREEN5に変換する!!

このグラフィックエディタのすぐれた機能のひとつに、SCREEN8の256色で描かれたグラフィックをSCREEN5に変換する機能がある。つまり、他のグラフィックツールで描いたSCREEN8の絵や、画像取り込みした絵の一部を、SCREEN5のグラフィックデータに変換して、アドベンチャーツクールで作ったゲームの中で使うことができちゃうのだ。このアイコンを選べば、変換用のプログラムが読み込まれる。SCREEN8のグラフィックデータが入っているディスクをセットして、指示に従うと、SCREEN8の絵がロードされ、アドベンチャーツクールで使用する

絵と同じ大きさのワクが表示される。カーソルキーで、このワクを動かして、取り込みたい場所を決めると、自動的にその部分をSCREEN5のデータ形式に変換して、ディスクにセーブしてくれるわけだ。SCREEN8とSCREEN5では、使える色数が違うので、そっくりそのままというわけにはいかないが、グラフィックエディタのパレットで色をちょっと、手直してあげれば、かなり、SCREEN8の絵と変わらないものができる。下の写真はSCREEN8の絵と、それを変換したSCREEN5の絵を比較したもの。どーです、ちょっと、見分けがつかないくらいでしょ?

## SCREEN8



## SCREEN5





# エラーメッセージ&コマンド一覧表

## ■ERROR MESSAGE

イワユル シンタックスエラー ッテイウ スンボウサ と表示されたら……	同時に表示された行番号のなかで、文法的なあやまりがあるというエラー。その行を見て打ちまちがいがいかにどうかを、よーっく確かめよう。とくにカタカナの音引き(一)とマイナス(一)、カンマ(,)とピリオド(.)を、まちがえて気が付かないことが多いのだ。
オナジ メイシ ヲ 2カイ テイギ シチャ ダメ と表示されたら……	MEISHIコマンドで名詞を定義するときに、まったく同じ名詞を2回定義しちゃっていたら、このエラーメッセージが表示される。このツールは同じ名詞が2つ以上あると、どっちが本当に正しい名詞なのか、わかんなくなってしまうのだ。
オナジ ヘンスウ ヲ ニド テイギ シナイコト! と表示されたら……	HENSUコマンドで変数を定義するときに、まったく同じ変数を、2回以上定義していると、このエラーメッセージが表示されるのだ。エラーメッセージの後ろに表示される行番号は、そのプログラム上で同じ変数が2回目に定義されている行の番号だ。
オナジ ドウシ ヲ ニド テイギ シトルヨ と表示されたら……	これも、DOUSHIコマンドで同じ動詞を2回以上定義したときに、表示されるエラーメッセージだ。同じ名詞、動詞、変数を2回以上定義しないようにするには、そのプログラムの最初にこれらの定義コマンドをまとめておいて、事前にエラーを出しにくくしておくのが賢明。
オナジ シーン ガ 2コ アルゾ と表示されたら……	読んで字のごとく、#=シーンNo.の設定で、同じシーンNo.を2回設定していると表示されるエラーメッセージだ。このツールではシーンNo.が小さい順に並んでなくてもだいじょーぶだけど、やっぱり順番にキチンと並べたほうがエラーはずっと少ないね。
メイシ ガ オオスギルー と表示されたら……	このツールで使える名詞の数は128個まで。これを超える数の名詞を定義しようとするから、このエラーメッセージが出るのだ。もう一度シナリオを考えなおして、名詞の数を減らしてみてくれ。
ヘンスウ ガ オオスギル と表示されたら……	このツールで使える変数の数は128個までだ。128個以上の変数を定義すると、このエラーメッセージが表示される。でも、フツーに作ってれば変数は128個も使わなくていいと思うけど。
ドウシ ガ オオスギテ ドウシヨウ と表示されたら……	動詞は全部あわせて32個までつかえる。32個を超えたとこのエラーメッセージが表示されるというわけだ。32個というのは少ないよーに思えるかもしれないが、あの『オホーツクに消ゆ』は動詞を10個しか使っていないことを考えれば、要はシナリオしだい、ということだろう。
シーン ガ オオスギルヨー と表示されたら……	このエラーメッセージが表示されることは、まずないでしょう。アドベンチャーツクールで設定できる総シーンは255シーン。255シーンよりも多いシーンを設定したときに、このエラーが表示されるわけ。そんなに多くのシーンが必要となるシナリオは考えなおしてください。
カズ ガ テカスギル! と表示されたら……	変数に、255よりも大きい数を入れようとするから、このエラーメッセージが表示されたのだ。ちなみに変数Aの値が255のときに、A+とすると、Aの値は256にならないで、0に戻ってしまうようになっているハズです。そこんところを注意してくれ。こいつも1文字分なのだ。
モジ ガ オオスギルノダ と表示されたら……	変数は英文字から始まる5文字。動詞と名詞は、10文字以内で定義されなければならない。なのに、その範囲を超えた文字数で定義したときにこのエラーメッセージが表示される。とくにカタカナで表示するための記号_を数え忘れることが多いので注意してくれ。こいつも1文字分なのだ。
コンナ メイシ ハ テイギ サレティマセン と表示されたら……	MEISHIコマンドで定義していない名詞をプログラム中で使ったときに、このエラーメッセージが表示される。当然、その名詞を定義してやれば、このエラーは解消する、と思うよ。
キミー、ソナ ヘンスウ ハ テイギ サレテナイヨ と表示されたら……	HENSUコマンドで定義していない変数を使ったときに、このエラーメッセージがBEEP音とともに表示されるわけだ。ちゃんと、最初に定義してから、使ってくださいまし。
コレハ テイギ サレテナイ ドウシ ダヨ と表示されたら……	要するにDOUSHIコマンドで定義されていない動詞を使ったから、このエラーメッセージが表示されたのだ。ちゃんとそのプログラムで定義してから使おう。
ソナ シーン ハ ドッコニモ ナーイ と表示されたら……	#=シーンNo.で指定されたシーンNo.が、どこにもないときに、このエラーメッセージが表示される。行き先がわからなくなってしまったのね。ただそれだけです。
コノ シーン ニハ ドウシ ガ 1コモ ナイヨ と表示されたら……	ひとつのシーンのなかで、動詞が1回も使われていないときに、このエラーメッセージが表示される。シナリオ上、どうしても動詞を1回も使わないシーンが必要である場合は、そのシーンをどうか別のシーンへ入れちゃってくださいませ。
ナンカ ヘンナコト シナカッタ? と表示されたら……	まず、変数に文字を入れようとしなかったかどうかを調べる。変数に入るのは数字だけで文字や記号は入りません。つまり数字しか使えないところで文字を使ったり、変な記号を使ったりすると、このエラーメッセージが表示されるわけだ。
ガメン ガ TEXTモード ダヨーン と表示されたら……	画面がTEXTモードなのにグラフィック用のコマンドを使うと、このエラーになるのだ。たとえば、GLOADやCOLORなど。リストの先頭で、GRAPHコマンドを入れ忘れてることが多い。もう一度、じっくりとリストをながめて確認してほしい。
Diskガ ツナガッテ ナイヨーン と表示されたら……	ディスクドライブが2基内蔵されている機種の場合は、必ずグラフィックデータがセーブされているディスクを2ドライブ、またはBドライブにセットしておくこと。グラフィックデータのディスクが1ドライブ、またはAドライブにセットされていると、このエラーメッセージが出るのだ。
バレット ノ シテイ ガ オカシイノダ と表示されたら……	COLOR番号、Rの値、Gの値、Bの値の書式がまちがっているか、各々の値が指定のサイズより大きかったりすると、このエラーになる。また、それぞれの値がちゃんとカンマで区切られていない場合も考えられる。もう一度、エラーの出た行を確認してみよう。
カラー0,7,8,15ヲ ヘンコウシチャ ダメ と表示されたら……	COLOR 0(黒)はバック。COLOR 7(水色)はメッセージ。COLOR 8(赤)はHit Any keyの表示。COLOR 15(白)はメッセージの表示に、それぞれ使っているんで、勝手にバレットを変更できないようになってる。無理やり、変えようとする、このエラーメッセージにはばまれるのだ。
バグ リマシタ、スミマセン と表示されたら……	このエラーメッセージが表示されても、キミのプログラム上のミスではない。あってはならないことだが予期せぬ事態でアドベンチャーツクール本体にバグが発生した場合である。もしも、このような事態におちいりましたら、MSXマガジン編集部へ質問電話へご一報ください。



# COMMAND

HENSU	プログラム中に使用する変数は、このコマンドを使い、初めに設定する。変数は5文字までの英数字で、最初の1字は英字のみ可。全部で128個まで設定できる。使える値は0~255までの整数のみ。	100 REM HENSU DOOR1, DOOR2, DOOR3 110 REM HENSU A1, B2, C3, D999, AB999 120 REM HENSU KAISU, OKANE, JIKAN
DOUSHI	動詞を設定するコマンド。動詞はカタカナが英字で10文字まで。同時に[ ]中に問いの言葉を設定する。これも10文字まで。ゲーム中はカタカナはひらがな表示される。32個までの動詞を設定できる。	130 REM DOUSHI ミル [ドコヲ], トル [ナニヲ] 140 REM DOUSHI SAY [WHO], GET [WHAT] 150 REM DOUSHI マワリノニオイラスウ [ドッチノハナデ]
MEISHI	名詞を設定するコマンド。全部で128個の名詞を使える。10文字までのカタカナが英字で設定でき、カタカナは、ゲーム中ひらがな表示される。カタカナで表示したい名詞は前後を_でくくること。	160 REM MEISHI [カビン], [シタイ], [ケンジュウ] 170 REM MEISHI [DOOR], [WINDOW], [GUN] 180 REM MEISHI [MSX_マガジン_], [_ログイン_]
#	シーンを設定するコマンド。このコマンドでシーンをわける。使えるシーン数は1~255。別にシーン1でなくても、行番号の小さい順に見ていって、最初に出てきたシーンから、スタートする。	1000 REM #1 2000 REM #2 3000 REM #3
*	シーン数を設定した後、そのシーンで使う動詞を設定する。1シーンで設定できる動詞は10個まで。このコマンドは他のコマンドと同じ行に書けなくても、条件文だけは*の前につけることができる。	1010 REM *ミル 1020 REM ?BOOK=0:[ホン]:*ナニモ、アラヘン 1030 REM ?BOOK=1:[ホン]:*オモシロクナイ!
[ ]	ゲームで動詞を選択した後に選択する名詞をこのコマンドで設定する。1動詞中に使える名詞は10個まで。最初にMEISHIコマンドで設定していない名詞を使うとエラーになるので注意しよう。	1110 REM *トル 1120 REM [カネ]:*アリマセン 1130 REM [トシ]:*トリマシタ
" "	*で囲んだ文章を画面に表示します。*内で使える文字はカタカナと英数字、コマンドで使われていない記号のみ。前後に_をつければカタカナで表示されるがそれ以外はひらがな表示される。	2000 REM *ムカシ、ムカシ、アルトコロニ…… 2010 REM ?KAISU=1:*ナンベンモ、キクナヨ 2020 REM ?KAISU=2:*サッキ、イッタロウ
?	BASICで使うIFと同じだ。?のすぐ後ろが条件文となり、:以下、その行の最後まで?THEN以降と同様に、条件文があったときだけ実行されることになる。条件文には( )は使えないので注意。	1500 REM ?HARA=1:*タベル 1510 REM ?MESHI=1:[ゴハン]:*オイシクッタ 1520 REM ?D=1/Q>3:[オカシ]:*マタ、フトルヨ
# = シーンNo.	BASICのGOTO文と同じ、このコマンドで指定されたシーンへと飛んでいくのだ。また、=を使わずに、#>シーンNo.というように>を使うと、ゲーム画面で青色の線を表示してから飛びます。	1970 REM *イドウ 1980 REM ?KEY=1:[トナリノヘヤ]:*NO 1990 REM ?KEY=1:[トナリノヘヤ]:*OK*:#=5
PAUSE	ゲーム中、このコマンドが入れば、"Hit Any key"となり、なにかキーが押されるまで画面のスクロールが中断される、なにかと便利なコマンドだ。ゲームが完成してから所要所に入れるといい。	2450 REM ?Q=1:[クイズ]:*ウマトカケテ*:PAUSE 2460 REM ?Q=1:[クイズ]:*シカトトク*:PAUSE 2470 REM ?Q=1:[クイズ]:*ソノココロハ?:Q=2
END	このコマンドが実行されると、ゲームは終わって、BASICの入力待ちとなる。ゲームが見事終了したとき使ってもいいし、プレイヤーが間違いをしてかして死んでしまったときなどにも使える。	3640 REM *タタカウ 3650 REM ?P>3:[ツボ]:*アタタタ*:DM+ 3660 REM ?P<3:[ツボ]:*シンダ!*:END
=	プログラミング用語でいうところの代入式。数学の=とは違って、左側の変数に右側の数を入れたり、条件文のときに、左側の変数が右側の変数になっているかどーかを調べるときに使うのがこれだ。	1530 REM [ボタン]:*ヤッタ!*:KINKO=1 1540 REM [カキ]:*ビッタリタ*:A=KEY 1550 REM [ノブ]:*マワシタ*:#=51
&	BASICでいうところのAND。条件文で、Aが1でかつBも1でなくちゃならない、なんてときに使うもんだ。条件文の中でしか使わない。いつかは知らなくちゃならない大事なコマンドだ。	3120 REM ?A=1&B=1:*ツカレルゼ 3130 REM ?A=1&B=1&C=1:*オッオモイ 3140 REM ?A>1&B>1&C>1:*ウゴケナイ
/	BASICでいうところのORである。条件文の中で、Aが1であるか、Bが1であるか、別にどっちかが1であったらそんでいい、なんていいかげんなどときに使ってもらえればそれにこしたことはない。	3250 REM ?BENZ=1/BMW=1:*カネモチ!!
<、>、<>	不等号である。<は例えばAが5より小さかったらいいとゆーときにA<5として使う。>は大きかったらいいとゆーときに、<>は、A<>5とするとAが5じゃないならなんでもいーというとき。	3260 REM ?OKANE>0:[オカネ]:*モッテルヨ 3270 REM ?OKANE<100:[オカネ]:*タリナイヨ 3280 REM ?OKANE<>130:[オカネ]:*チガウヨ
+、-	たとえば、A+とゆーに、変数+とすれば変数Aの値が1増える。同様にA-とすれば、1減るわけだ。でもAの値が255のときにA+とすると、Aの値は0に戻ってしまうから注意して欲しい。	4520 REM ?KABU<50:[カウ]:*OK*:KABU+1 4530 REM ?KABU>10:[ウリ]:*OK*:KABU-1
_	プログラム中のカタカナは、すべて画面にひらがなで表示されるのだが、カタカナで表示したいときに使う記号だ。_で囲まれた文章がカタカナ表示される。後ろにも_をつけるのを忘れないように。	600 REM *_ジョソソ_ハ6_アベニュー_ヲ マガットコロニア _バー_ニハイリ、_バテンダー_ニ_ドライマティニー_ヲチュウモ _ンシタ。トナリノ_スツール_ニシカケテイタ_レディ_ハ……
GRAPH	グラフィックを表示するために、画面の構成を設定するわけだ。最初にこのコマンドを入れておくだけで、GLOADやCOLORが使えるようになり、グラフィックタイプのアドベンチャーゲームになる。	10 REM GRAPH
GLOAD	プログラム中、GLOAD「ファイル名」とすれば、グラフィックデータが読み込まれる。また、ツクール用グラフィックエディタで描いた絵のパレット情報も読み込まれ、自動的に設定してくれる。	1900 REM #9 1910 REM GLOAD *ROOM1* 1920 REM *オオセツマ ニ イマス*
COLOR	プログラム中でパレットを変えるときに使うのだ。COLOR番号、Rの値、Gの値、Bの値の順にカンマで区切って指定する。指定のサイズを超えるエラーになるので注意してほしい。	2730 REM COLOR10, 6, 6, 1 2740 REM COLOR11, 6, 6, 3 2750 REM COLOR12, 1, 4, 1
CMD "変数"	これは、プログラム中で使わないコマンド。BASICに戻ってこのコマンドを入力すると、変数に入っている値がいくつになっているかを表示してくれるとゆー、デバッグにとっても便利なコマンドだ。	CMD *OKANE* [RETURN] 139 OK
CMD ENC	このコマンドもプログラム中では使わない。これはアドベンチャーツクールで作ったテキストプログラムを瞬のうちに暗号化してしまうコマンドだ。CMD ENC+ [RETURN]でオーケー。	CMD ENC [RETURN]



サンプルプログラム

# 恋の 心! スチューピッド



## とってもスチューピッドな物語!?

ドドドーン、ズドーン、ドカーン。最後のときがやってきた。大地は裂け、空は燃え、遠い暗黒の宇宙から、自らを新しい神と称する支配者が降りてきた。支配者の名前はハワード。ニワトリだった。

荒廃した地表の黒板の上でハワードはタップダンスを踊っている。彼の横にある見慣れぬ装置は、どーやら生命維持装置のようだ。なんとかして、そのスイッチを切れば……。ギィーツ、キィキィ。生命維持装置を切られたハワードはツメで黒板をかきむしる。うわあ

ああーっ。やめてくれえ!!

気がつくと、きみは自分の部屋のベッドにいた。あれは夢だったのだろうか? いや、ハワードが苦しまぎれに黒板をかきむしる音は、消え去り難いスクラッチとなって、いまでも耳の奥に残っている。ギィーツ、キィキィ……。

絶え間ない間違い電話、バカでかい声の宇宙人、自動演奏のアナログ音源シンセサイザー黒板が奏でる狂気の不協和音。きみはソバ屋の日常的動作が元で運命の悪戯ともいうべき危機に立たされる。



★これは夢? それとも現実? あなたを美しき狂気の世界へ誘うアドベンチャー!!



# アドベンチャーツクールは



全国のTAKERU販売店でお買い求めください!!

## アドベンチャーツクール

- MSX2(V-RAM128K以上)
- 3.5インチ2DD
- 価格 3,500円

今月の特集で紹介したアドベンチャーツクールは、全国に130店舗あるTAKERU設置店なら、どの店でも買い求めることができるぞ。TAKERUというのは、ゲームなど、パソコン用ソフトウェアの自動販売機のこと。お金を入れると、ゲームがポンと出てくるわけだ。取り扱いは、とってもカンタン。TAKERUの画面に表示される指示に従えば、誰でも買うことができる。もうひとつTAKERUの便利な点

は、欲しいソフトが在庫切れで手に入らないことがない。全国130カ所のTAKERUはホストコンピュータに接続されていて、現在、TAKERUで販売中のソフトはすべて手に入れることができるのだ。

今後も、MSXマガジンでは、TAKERUを通して、すぐれたツールやゲームをどんどん販売していく計画だ。これを機会に、キミの家の近くにあるTAKERU設置店を調べておくといいかもしいね。

## ゲームデザイナーたちよ集まれ!!

このアドベンチャーツクールを使えば誰にでもカンタンにアドベンチャーゲームが作れてしまう。自分であれこれとシナリオを練り、ゲームを作っていくこと自体が楽しいのだけれど、完成した自分だけのアドベンチャーゲームを誰か他の人にプレイしてもらおうのも楽しい。ひょっとしてキミにはゲームシナリオライターとしての隠れた才能があるのかもしれない。そうすると、もっともっと多くの人を楽しんでもらいたくなるよね。そこで。キミの自信作をアドベンチャーツクール作品コンテストへ送ってくれたまえ。MSXマガジン編集部では送られてきた全作品をテストプレイして選考する。そ

して、優秀な作品はMSXマガジン誌上に発表し、その中でも特に優れた作品は商品化!! になるかもしれないのだ。いままで面白いゲームシナリオを持っていながらプログラムがニガ手なばかりにゲームを作れなかった人にとって、夢のよな大チャンス!!

作品の内容は、どんなものでもかまわない。恋愛をテーマにしたアドベンチャーでもいいし、宇宙を舞台にしたアドベンチャーでもいい。まったくの自由だ。締め切りはとくに設けないが、送られてきた順に随時選考し、優秀な作品が集まった時点で発表したい。

編集部ではキミのオリジナリティーあふれる作品を待っているぞ。

## 応募要項

- 応募作品は3.5インチディスクに必ず、暗号化されていないものをセーブし、送ってください。
- 応募された作品は原則として返却できませんので、ご了承ください。
- 作品とともに、その作品のタイトルとストーリーを書いた簡単なレポートを同封してください。
- 同じ紙にあなたの住所、氏名、年齢と電話番号を書いてください。
- 作品の内容は自由ですが、市販されているゲームと内容が酷似して

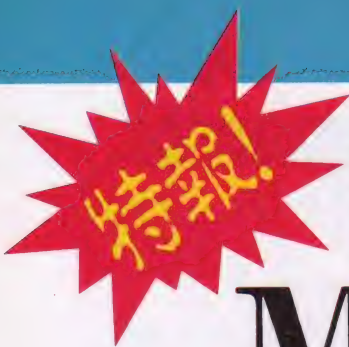
- いるものや、自分の作品でも過去に他の雑誌に掲載されたものと内容が同じものは応募できません。
- アドベンチャーツクールで作った作品の権利は、基本的には作者に属しますが、ログイン及びMSXマガジン編集部への許可がない限り、いかなる商品としても、公開、公表、販売はできません。
- なお、作品コンテストの選考過程について質問電話でのお問い合わせはご遠慮願います。

あて先 〒107 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
『アドベンチャーツクール』係



# アドベンチャーツクール 作品コンテスト





# 日本語 MSX-DOS 2 最新情報

MSX-DOS2ってなんトスか? なんて冗談いってても仕方ないんだけど、ディスクが付いたMSXの使い勝手をとっても良くしてくれるMSX-DOS (エムエスエックスドスって読んでね) っていうのがあって、それをさらにグリーンとパワーアップしたのがDOS2ってわけ。ディスクを持ってる人も持っていない人も、これを読んで賢くなっちゃおうね。

ディスク内蔵のMSXとかを買ってくると、マシンの他にディスクが入っていることがよくある。「おっ、ラッキー! ゲームが付いてるのかな?」なんて期待して電源を入れてみると、MSX-DOSとかって表示が出てくるだけで、ウンともスンともいわない。「なんだコイツ」とかいて、そのままゴミ箱行きなんてことは……ないよね。

実はこれ、マニアなら泣いて喜ぶディスク・オペレーティング・システムのこと。それぞれの頭文字を取ってDOSっていうわけだ。まあ、このままじゃ煮ても焼いても食えない代物だけど、料理の仕方によってはいろいろと便利なこともできる。特に最近のディスク版のゲームは、DOSを使って開発されているのが多いから注目だ。

## 階層化ディレクトリって何?

ドライブA:のディスクにはボリューム名がありません  
ディレクトリ A:

MSX-DOS.SYS	4480
COMMAND.COM	14848
AUTOCHECK.DAT	128
DIRMAY.DAT	79
UTILS	
COPY.COM	9984
DISCOPY.COM	7168
CHKDSK.COM	7680
UNDEL.COM	3968
DIR.COM	7040
FINDISK.COM	640
WHELP	
ASSIGN.HLP	948
ATTACH.HLP	1754
ATTACH.HLP	2099
DISK.HLP	983
DIR.HLP	7680
BUFFERS.HLP	1950
CD.HLP	1836
CHDIR.HLP	1836

★3文字分下がって表示されているのが、グループ分けされたファイル。★マークが付いているのがグループ名だよ。

さて、なんでDOSがあると便利かという理由その1。それは、とっても大きなプログラムが簡単に作れるってこと。素朴な疑問のひとつに、なんでRAMが64KあるのにBASICではその半分しか使えないの? っていうのがあるけど、DOSを使えばほぼメモリいっぱいプログラムが作れるというわけ。

理由その2は、会社のOA化に役買っているPC-9801などの、高くて偉い(?)パソコンで使われているMS-DOSと、ファイルコンパチブル(うーん、難しい言葉だな)であること。簡単に説明すれば、

会社のパソコンで作りかけたワープロの文書をディスクにセーブして持って帰れば、自宅のMSXで続けて作ったりもできるってことだ。

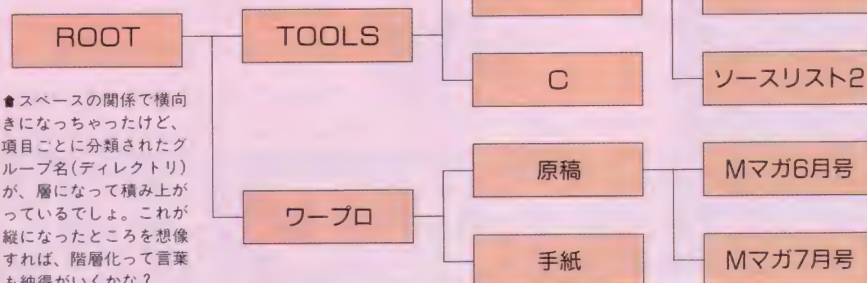
と、ここまではMSX-DOSでも可能だった。これがDOS2 (正式には日本語MSX-DOS2) になると、さらに便利が増える。その1番目が見出しにもあるような階層化ディレクトリ。

たとえばMマガを例にとって説明すると、表紙から始めて最後の裏表紙まで、全部で160ページ以上あるよね。で、「それぞれのページに書いてあることを表にしない」なんてことになると、ページ数と同じだけの項目を作らなくて

はいけないわけ。これをもう少し効率良くするには、プレゼントとか新作ソフトとか徹底解析とかって具合に、関連あるページをグループ分けすればいいね。それぞれのグループの中にパロディウスやZOIDSやマンハッタン・レクイエムが分類されるってわけだ。

こうしたことを、ディスクに記録されたプログラムや文書のファイルでもやっちゃおう、っていうのがDOS2の機能。それぞれグループ名(ディレクトリ)を付けて分類できるから、目指すものがどこにあるか簡単に探せるね。下の図のように層をなして分類されるので、階層化なんて呼ばれている。

### ディレクトリのツリー構造



ドライブA:のディスクのボリューム名は 日本語MSX2  
ディレクトリ A:UTILS

dir>	88-04-13	3:13p
dir>	88-04-13	3:13p
COPY.COM	9984	87-10-14 7:09p
DISCOPY.COM	7168	87-10-14 7:33p
CHKDSK.COM	7680	87-10-16 1:35p
UNDEL.COM	3968	87-10-14 8:06p
DIR.COM	7040	87-10-14 7:04p
FINDISK.COM	640	87-10-16 1:39p

512バイトが8個のファイルで使用中  
4096バイトが使用可能

★UTILSというグループ名(ディレクトリ)のもとにまとめられたファイル。グループ名が示すように、あると便利な機能(ユーティリティ)ばかり集められている。



## 日本人だから漢字入力したい!

パソコン通信をしてる人だったら、けっこう耳にしている言葉だと思うけど、すべてのMSXで共通に漢字入力を実現するための仕様にMSX-JEというのがある。現在発売されているものではMSX-Write

やHALNOTE、それに松下のワープロパソコンの一部がこの仕様に沿って作られていて、これさえあれば通信中に漢字入力が可能になるという便利なものだ。

ただ残念なことに、こんな便利な機能も今までは通信でしか使えなかった。でもこれからはDOS2の時代。通信と同じ要領で漢字入力ができるようになるんだ。またオマケ(?)の機能として、MSX-Writeとかがなくても、DOS2だけで単漢字変換が可能。ちょっと使いづらいかもしれないけど、便利だね。



■画面の下1行分の色が変わって、漢字が表示されているのがわかるかな。ここで変換が行なわれるんだ。

## ちっちゃな漢字も表示できるよ

さて、DOS2で漢字変換が簡単にできるようになったのはいいけど、ちょっと不安になるのが画面表示。市販のワープロソフトとか使っていても、デッカイ漢字がポツポツ出てくるもんだから、1画面に表示できる文字数はしれたもの。目は疲れなくていいかもしれないけど、文章の前後関係がわからなくて困ってしまうね。

そこで注目されるのがインターレスモード。2つの画面を半ドッ

トずらして交互に表示することで、横40×縦25行の漢字表示を可能にしてしまう機能だ。ちょっと画面がちらついて目が疲れやすいなんて欠点はあるけど、まあ、そのへんは目をつぶってもらって……。いっぱい文字が出れば、それだけでウレシイよね。

さて、DOS2で使える画面表示(スクリーンサイズ)は4種類。大きな文字から小さな文字まで、年齢と視力の衰えを参考に選んでね。

### CALL KANJI 0

■40歳代向けの画面表示。とにかく文字がデッカイ。



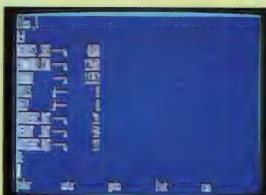
### CALL KANJI 2

■上の写真のインターレス版。お若い人向けですわな。



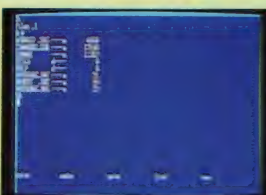
### CALL KANJI 1

■左の写真に比べて、左右が縮んだ表示。30代向け!?



### CALL KANJI 3

■左右が縮んだうえにインターレスの表示。マニア向け。



## わからなくなったらHELP!

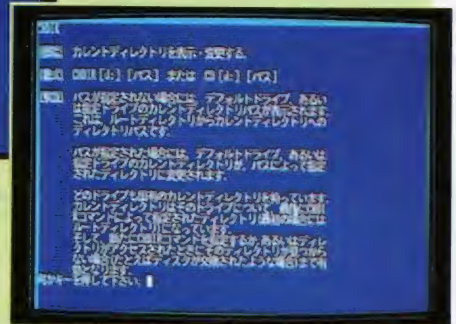
これはまあコンピュータに限ったことじゃないけど、冷蔵庫にしる洗濯機にしる掃除機にしる(うう、生活感がにじみ出るな)、マニュアルを熟読してから製品を使うなんて人は減多にいないよね。この「マニュアルなんかだれも読まないよ〜ん」という姿勢はDOS2

の開発者にも徹底してたようで、「わからないことがあったらコンピュータに聞こう」というコンセプトで、DOS2は作られている。

その証拠が下の写真。「わかんね〜よ〜」とばかりにHELPと入力すると、これでもかという具合に機能説明が表示される。これなら重たいマニュアルをいつでも持たなくても安心だね。



■とにかくわからないことがあったらHELPと入力しよう。こんな感じでコマンドが表示される。

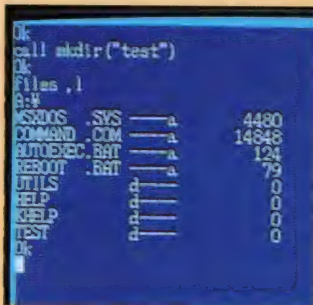


■もうちょっと具体的に不明点がわかるなら、HELP<コマンド名>でのお助けメッセージが出てくるよ。

## Disk-BASICも偉くなった

さて、なんか知らないうちに機能がいっぱい増えちゃったDOS2だけど、Disk-BASICもついでに

バージョンアップしている。従来のものとの大きな違いは、DOS2で可能になったグループ分けや、グループ名を付けることができるようになったこと。それから漢字入力の機能や4種類のスクリーンモードも、同じようにサポートされているよ。だから、漢字メッセージがビシバシと表示されるアドベンチャーゲームを作るなんてことも、キミのプログラミングの腕次第では可能になるかもしれない。これはやっぱり、MSXの大革命といえそうだね。



■FILESコマンドで、ファイルの大きさとかも表示されるようになったぞ。

## この夏発売に向け開発絶好調

はてさて、こんな感じで開発が進んでいるDOS2。「頑張って今年の夏には発売したいな〜」とのことなので、もうちょっと待っててね。より使いやすいDOS2を目指して、スタッフがあ〜でもない、こ〜でもない、日夜開発に励ん

でいるんだ。製品はカートリッジ1つとディスクが1枚になる予定。メインRAM128K以上のMSX2なら、しっかりと動くはずだよ。残念ながら価格は未定だけど、情報が入りしだいMマガでレポートしていく予定だから、お楽しみに。





# MUSIC פזמונים!

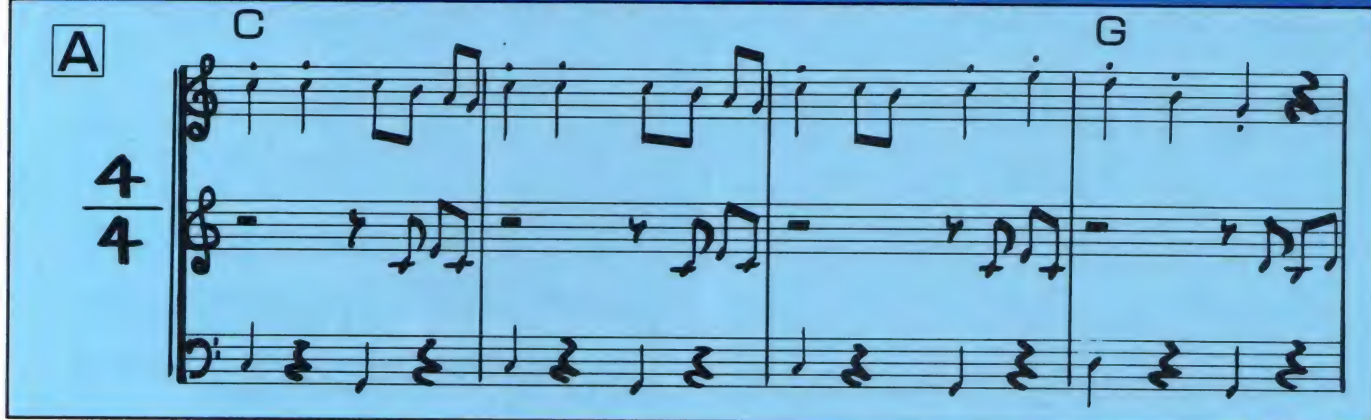
MSXマガジン読者のための音楽実践のページだぞー！音楽に関することならなんでもかんでも記事にしてしまうつもり。MSXはもちろん、シンセサイザー、シーケンサーさては人物まで……。新コーナーに乞うご期待ーい

## 楽譜をPLAY文にして遊ぶ——始まりはやさしく





たとえば、こういう感じの課題であります!!



■まあ、マニュアル片手にやってみよう。

ピアノの教則本! バイエルじゃねーぞ。ハノン。そこに載ってる練習曲を、PLAY文に直して、「おー鳴った鳴った」と、ひとり悦に入ってた、なんて、あーなつかしいなつかしい。

と、くだらんわたしの身の上話を聞いてもらったのには理由がありまして。楽譜を見てそれをPLAY文に変換する。この作業、純粋に基礎的な規則の知識固めになるわけなのだ。将来、シーケンサーによる“打ち込み演奏”なんてものをやってみたいなあ、というような人にとっては、とってもいい練習になったりもする。これからの若い人はあ、楽譜ぐらい読めなきゃあ、話にならんのかあないか!? ハタハッハ。初めの第一歩は、まず音楽の大前提、楽譜とお友だち

になろう! つうことだ。PLAY文を利用して、ね。

ということで、案ずるより生むが易し、じゃあなくて、百聞は一見にしかず、あ、ちょっとちがうかな? とりあえず、やってみよう。楽譜の見本は上にある。プログラムの見本は右にある。プログラム中のDATA文のデータのところが、すなはち楽譜。100行から120行までが譜面の1段目、280行から300行までが2段目、そして460行から480行までが3段目に対応しているぞ。お手元にあるMSXで、ちょちょっと入力して、手応えを確かめてみようぜー。



これが  
こうなるといい!!

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 DIM S$(2,30):SL=4
30 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO SL
40 READ S$(I,J):NEXT J,I
50 '
60 FOR I=0 TO SL
70 PLAY S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I)
80 NEXT:END
90 '
100 DATA t255s9m4600o514
110 DATA ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
120 DATA o5ccc8o4b8o5cedo4bgr
130 DATA o5ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
140 DATA o5ceg8f8e8d8co4go5cr
270 '
280 DATA t255s9m4600o418
290 DATA r2r8cecr2r8cec
300 DATA r2r8cecr2r8do3bo4d
310 DATA r2r8cecr2r8cec
320 DATA r2r8cecro3g4o4c4r
450 '
460 DATA t255v14o314
470 DATA cro2gro3cro2gr
480 DATA o3cro2gro3dro2gr
490 DATA o3cro2gro3cro2gr
500 DATA o3cro2gro3cro2cr
```

### ●ちょっとコメント●

- t255——“t”というのは、tempoだな。1分間に演奏する4分音符の数を指定しておるわけじゃ、最初にね。
- s9——“s”にまつわる数値で、音色が変えられるのだ。もっと正確に言えば、音量変化の波形が変えられるの。
- m4600——“m”は、“s”とともに用いる。“s”の周波数の周期を設定するの。1から65535までの数を入れる。

TO BE CONTINUED NEXT

LET'S PLAY PLAY COMMAND!

ド レ ミ ファ ソ ラ シ  
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓  
C D E F G A B

〈rは休符じゃ〉



# 『えんそく』全楽譜だ! PSG用に3声で作られた、『えんそく』です。ちっちゃな子供たちが、ピンポロピンポロ歩いている情景が思い浮かびますれば、おなぐさみでございます。

**A**

**B**

**B'**



## さて、全楽譜だよ

さて、では1曲、入力してみましょう。お題は、POPOねーさん作曲による『えんそく』です。3声で32小節。シャープさんとかフラットさんとか、ぜんぜん使わずに作ってもらいました。これぐらいの感じなら、楽譜を見ただけで曲風が浮かんでこない? だめ? そういうキミは音楽の授業、がんばってちょうだい。

ある程度、PLAY文に造詣が深い

人なら、サンプルプログラムを見ずに、直接BASIC上に打ち込んでみましょう。そんなの簡単じゃん! なら、今回のこのコーナーの課題は卒業だ。基礎的な音楽知識はもうすでにおありの方と、存じますですわな。

楽譜をPLAY文におとす作業。一挙両得だと思うんだけど。細かいパラメータの意味がわかんないよーのキミは、マシン付属の説明書を参照のこと。この4ページじゃあそこまで過保護にはなれない。



## POPOさんのお言葉

ヤッホーッ! POPOさんですよー。これからこのコーナーのお手伝いをするようになりました。よろしくネ。この、えんそくって曲、ちょこちょこっと作って見たんだけど、どうかなあ。ピアノの練習曲っぽいという噂もあるけど、最初は簡単な曲にしてくださいっていわれたもん

だから、こーんな感じにしてみただけど。本当なら、バリバリのノリノリのROCKなんか、のほうが好きなんだけど、ちょっとPSGじゃあ無理みたいだし。何回も回を重ねていくうちに、そういう曲調のにも挑戦していこうと思ってます。さて、次回はどうしよっかな。





## 入力に際しては...

ちょっと悩みながら、右側のリストを打ち込もうと思ってるキミに。いくつかアドバイスを。

10行から80行って、何の意味かわかりますか？ よくわかりません。そうですか、実はわたしも。あ、うそ。なんとなくはわかります。100行から続く楽譜のデータを読み込んで、文字配列変数とかいうものに格納していく、という働きをするのが20行から40行。しかし、コンピュータの用語ってどうしてこう、わかりにくいんだろね。文字配列変数だって。わかんないよねえ、そんなこむずかしいこといわれても。こういう、コン



レっぽい人がいなかったんでしょうか？ 文字うんたらかんたら、なんてことを言わずとも、たとえば、<sup>1</sup>1コ1コ区切られた箱にそれぞれちがった字が入りまねや<sup>2</sup>命令、なんてことにはならなくとも、もうちょっと人間味あふれるものには、まあならないでしょうねえ、今後も。

話を元に戻しましょう。

さて、20行で2次元配列に読み込まれたデータは、60行から80行で展開され、PLAY命令により、PSGで演奏されます。おー、いきなり専門用語による解説に戻るヤツ！

固い解説のほうが、なんとなくカッコイイから、困ったもんだな。データの100行から260行までが楽譜の1段目、280行から440行までが2段目、そして460行から620行までが3段目に対応している。音名や休符を順番に拾っていったらうと、わかるでしょう。とりあえず、打ち込んでみてちょーだい。ちゃんと曲になってれば、完全なる入力といえる。



■データ、まちがわめようにしなされよ。

ピュータのコマンドの解釈って、理数系バリバリの人がさりげなく考えたんだろうね、やはり。わたしなんぞは、バリバリの文科系人間だから、どうも文字面から受けるイメージで物事の印象を決めちゃうから、いきなり文字配列変数なんていうのが出てくると、それだけで青菜にシオシオのパーになってしまいがち！ コンピュータ進歩の創世紀に、どうして、シャ

## 音楽に関しておもしろそうなことならなんでもやってみよ——っ!!

第1回は、こんなもんだな。このコーナーは、みなさんのご意見でコロコロ変わるページです。ご意見、ご希望、お寄せください。音楽に関することなら、なんでもケッコウ。MSXを超越して、シンセ

サイザー、シーケンサー、各種楽器、FM音源、ゲームミュージック、およそおもしろそうなことなら、なんでもやってみたいと考えております。MUSICビヨビヨ係まで、はがきで生の声、聞かせてねー。

## 『えんそく』全リストだぞ!!

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 DIM S$(2,30):SL=16
30 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO SL
40 READ S$(I,J):NEXT J,I
50 '
60 FOR I=0 TO SL
70 PLAY S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I)
80 NEXT:END
90 '
100 DATA t255s9m4600o514
110 DATA ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
120 DATA o5cc8o4b8o5cedo4bgr
130 DATA o5ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
140 DATA o5ceg8f8e8d8co4go5cr
150 DATA m2122018a2.fao6c1
160 DATA o5g2.ego6c1
170 DATA o5f2.edg2.f4
180 DATA e2r8deco6c1
190 DATA o5a2.fao6c1
200 DATA o5g2.ego6c1
210 DATA o5b2babo6cdr8cr8o5br8o6cr8
220 DATA o5br8babr8o6dr8gr8r2.
230 DATA m460014o5ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
240 DATA o5cc8o4b8o5cedo4bgr
250 DATA o5ccc8o4b8a8g8o5ccc8o4b8a8g8
260 DATA o5ceg8f8e8d8co4go5cr
270 '
280 DATA t255s9m4600o418
290 DATA r2r8cecr2r8cec
300 DATA r2r8cecr2r8do3bo4d
310 DATA r2r8cecr2r8cec
320 DATA r2r8cecro3g4o4c4r
330 DATA v12o5fco4afo5fco4afo5fco4af
340 DATA o5eco4geo5eco4geo5eco4geo5eco4ge
350 DATA o5do4bgdo5do4bgdo5do4bgdo5do4bgd
360 DATA o5co4geco5co4geco5co4gego5cege
370 DATA v13o5fco4afo5fco4afo5fco4afo5fco4af
380 DATA o5eco4geo5eco4geo5eco4geo5eco4ge
390 DATA o5do4af+do5do4af+do5do4af+do5do4af+d
400 DATA o5gdo4bgdo3bgdo2g4r2.
410 DATA s9o4r2r8cecr2r8cec
420 DATA r2r8cecr2r8do3bo4d
430 DATA r2r8cecr2r8cec
440 DATA r2r8cecro3g4o4c4r
450 '
460 DATA t255v14o314
470 DATA cro2gro3cro2gr
480 DATA o3cro2gro3dro2gr
490 DATA o3cro2gro3cro2gr
500 DATA o3cro2gro3cro2cr
510 DATA s9o2f2.o3cf2.c8f8
520 DATA o2e2.o3ce1
530 DATA o2d2.bo3d2.o2b8o3d8
540 DATA o2c2.go3e1
550 DATA o2f2.o3cf2.c8f8
560 DATA o2e2.o3ce1
570 DATA o2d2.ao3d2.o2a8o3d8
580 DATA o2g1ro3d8r8o2b8r8g8r8
590 DATA v14o3cro2gro3cro2gr
600 DATA o3cro2gro3dro2gr
610 DATA o3cro2gro3cro2gr
620 DATA o3cro2gro3cro8o2g8r8o3cro8r8
```





おもしろ  
ネットワーク

# NET WORK



今回から始まった“おもしろネットワーク”。といっても、沖網や地引き網の仕事をする漁師さんのことじゃないよん。コンピュータを電話回線につなげて、遠く離れた人とも、情報のやりとりをすることができるパソコンネットワークのことなのだ!!

## まずは必要な道具選びから……ね

最近になって、ようやくパソコン通信という言葉をよく耳にするようになったけど、まだまだパソコン通信は一般的じゃないんだよね。パソコン通信というと、根暗なコンピュータのマニアがやっているものというイメージを持っている人が少なくないのには困ってしまう。ほんとうはそんなことないんだけどね。またパソコン通信には興味があるんだけど、なんとなくムズカシイんじゃないかと考えすぎの人がいるみたい。コンピュータのことをぜんぜん知らなかったってカートリッジをポンと差し込めばゲームで遊ぶことができる

よーに、パソコン通信もコンピュータのことなんか、まったく知らなかったってできるのですよ、ほんとにカンタンなんですから。

ま、なんだかんだ言っていないで、とりあえず始めてみるのが、いちばんてっとりばやいわけです。

でもって、いざパソコン通信を始めるとなると、必要な道具をそろえなきゃなりません。パソコン通信というのは、電話回線を使ってコンピュータ同士を結び、情報をやりとりするわけだから、MSXを電話回線につなげる通信モデムというヤツが必要なのです。MSXの場合、通信モデムカートリッジ

と呼ばれているもので、スロットにポンと差し込んで使います。ソニーのHBI-1200やパナソニックのFS-CM1などの通信モデムカートリッジが発売されています。

「えーっ! MSXだけじゃ、パソコン通信ができないの?」というわがままな人や、めんどくさがり屋の人には、本体の中に通信モデムを内蔵しちゃったMSXがあるんですよ。松下さんのところから発売されている、パナソニックA1FMという機種なんです。これはディスク内蔵のA1Fの本体に、さらに通信モデムまでが内蔵されているんです。つまり、めんどくさいことはいっさいなし。これ1台で、ゲームはもちろんのこと、パ

ソコン通信もできちゃうわけです。

さあて、これで道具はそろったわけだけど、ここで、ちょっとした難関が待ちかまえているのです。さっきも、ちろっと書いたけど、パソコン通信は電話回線を使うわけだから、通信モデムに電話線をつながなきゃならない。通信モデムやA1FMを見ると、見慣れないソケットみたいなもんがあるでしょ? それが、モジュラープラグのソケットなんです。ここに電話線をパチンと差し込むわけ。あなたの家の電話機がモジュラープラグになっていれば、なんの問題もないわけですが、そうでない場合はこのモジュラープラグというやつに換えなきゃならない。工事自体はカンタンで、素人でもなんとかこなっちゃうんですが、ものが電話線だけに、勝手にいじくっちゃいけないことになっているのです。近くの電話局に頼みましょう。モジュラープラグに換えるだけなら、3,000円ぐらいでやってくれるはずですよ。

これで、もうあなたのMSXは、日本中のネットワークにアクセスすることが可能となったわけです。ただし、大きなネットワークでは有料のところが多いので、事前に入会申し込みをして、自分だけのID(身分証明書みたいなもの)をもらう必要があります。とりあえずは、日本全国に1,000以上はあるという草の根ネット(141ページで紹

## はじめての日も これさえあれば安心!!

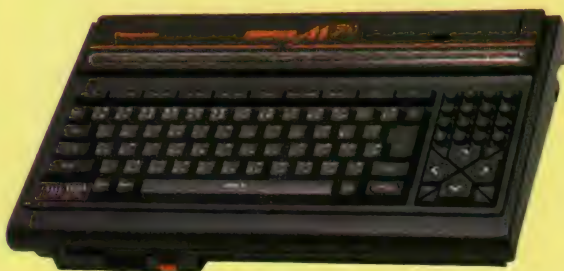
A1FMに内蔵されているモデムMIはモデムを表わしている。つまり、MSX2本体に、フロッピーディス

クとモデムが内蔵されているということだ。A1Fと同じ外観、同じ大きさなのに、モデムが内蔵され

## Panasonic FS-A1FM



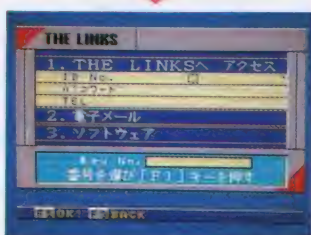
ているのには驚いてしまう。これ1台にパソコン通信に必要なものがすべてそろっているのがウレシイね。それにもまして、ウレシイのはスロットが拡張のためにふさがらないということだ。本体後部にある電話機と電話回線を接続するためのモジュラープラグのソケットがモデム内蔵のあかし。







◆こちらは、ほとんどのネットワークにアクセスすることができる通信モデムだ。



◆これがTHE LINKS専用のモデムです。もちろん会員にならないと入れないよん。

## LINKS専用モデムも内蔵

A1FMに内蔵されているモデムは基本的に、FS-CM1と同一のものだ。つまり、アスキーネットやPC-VANなどの一般的なネットワークに入ることができるモデムと、THE LINKSの専用モデムのふたつのモデムが内蔵されている。

電源を入れたときに自動的に立ち上がる『コックピット』という内蔵ソフトから、どちらのモデムも自由に選択できるようになっているわけだ。THE LINKSにも加入しようと思ってる人にはありがたい機能だね。

また、これとは別にディスクでTOOLという、ディスクのフォーマットやコピーなどがカンタンに行なえるユーティリティや、住所録や電話帳に使えるカード型のファイル、グラフィックツールのソフトが付属している。さらに、目だたないところでは、A1FMになって、内蔵ソフトを切り離すスイッチが本体後部に設置された。このスイッチを切っておくと、ディスク版のソフトなどを使うとき、いちいち内蔵ソフトが立ち上がるこないで、便利になった。

## FS-A1FMはこんなにお得なのだ!

FS-A1 (MSX2本体).....29,800円	} 別々に買うと合計で <b>102,400円</b> のころ
FS-FD1A(3.5インチFDD)....39,800円	
FS-CM1(通信モデム).....32,800円	

FS-A1FM(FDD、モデム内蔵)は

なんと  
**84,800円**

介してあるよ) にアクセスしてやることをオススメします。たいていの場合、無料で、しかも初めてアクセスする人にもゲスト用のIDを用意しているところが多く、アクセスしたネットワークが気に入ったら、オンライン・サインアップといって、そのネットワーク上で、入会の申し込みができるようになっているところもあります。

草の根ネットとは、個人で運営している小規模なネットワークで、ネットワークの魅力にとりつかれた人たちが自発的に始めたものだけど、今後、ますます増えていくことだろう。草の根ネットがもっと、もっと、普及すれば、地域コミュニケーションの点でも、変わってくるのではないかなと思う。

そーゆー意味で、これから、パソコン通信を始めようと思ってる人や、気楽にパソコン通信を楽しみたいと考えてる人にとってMSXは、最適のパソコンじゃないか、

と思う。ちょっと前まで、パソコン通信を始めようと思ったら、高価なパソコンと通信モデム、それに通信用のソフト一式をそろえなきゃならなかったんだよね。それを考えると、まったく夢みたいな話だ。安価なMSX2の登場や、取り扱いのカンタンな通信カートリッジの登場、さらにお得なA1FMの登場で、パソコン通信がますます身近なものとなってきたようだ。これまで、パソコンには興味なかった人たちにも、どんどんパソコン通信を楽しんでもらいたいし、パソコン通信をする人が増えてほしいと思うのです。

というわけで、今回はA1FMの内蔵ソフトの使い方と、じっさいにA1FMを使ってネットワークにアクセスする手順などをできるだけ詳しく、わかりやすく紹介したいと考えてますので、楽しみにしてくださいね。それでは、ネットワークで会いましょう。

## モデム内蔵のMSX2たち

HBI-1200と同等の機能の通信モデムが本体に内蔵されている。ひきしまった、カッコリとしたデザインで、大きめのテンキーボードが使いやすいそうだね。もちろん漢字ROM内蔵で、ネットワーク上の漢字のメッセージも読むことができる。MSX-JE準拠の日本語ワープロMSX-WRITEのフロントエンド・プロセッサを使える。

**SONY**  
**HB-T7**      **59,800円**



**MITSUBISHI**  
**ML-TS2H**      **75,000円**



電話機とモデムとMSX2が一体になった、おしゃレなデザインのML-TS2Hだ。JIS第1水準の漢字ROMの他に第2水準までの漢字をフォローしている。しかも、MSX-JE準拠で、MSX-WRITEを使い、ネットワーク上で漢字のメッセージを書くことができる。電話機の付いていない、ML-TS2という機種も発売されている。



# A1クラブの中にMSXマガジンハウスを建設中なのだ!!



## ツアーインフォメーション

知らない町を旅してみたい、そんなあなたにオススメ!!

## St.LEO学園

あなたの悩み事にLEO学園長がお答えしちゃうのです。

## バイクプラザ・りんくす

バイクが三度の飯より大好きな人のコーナーなのです。

## チャットハウス

ネットワーク上でリアルタイムの会話ができちゃうぞ。

## コンチェルト

ちょっぴり大人の会話を、コーヒーを飲みながら……。

## アシュギーネ・シアター

ゲームの「アシュギーネ」を題材にした小説を連載中!!

## リンクスビル

会員からの質問や苦情を受け付けるLINKSの窓口です。

## インフォメーション・ハウス

A1クラブのインフォメーションを扱うセンターですよ。

## 図書館

会員の手による小説やエッセイを集めた図書館です。

## やすらぎの館

とても不思議なパラレルワールドの世界へようこそ。

## MSXマガジンハウス 建設予定地

## パル

デンキ屋ケンちゃんの電気製品のよろず相談室なのだ。

## A1クラブの街がどんどん大きくなるぞ!!

突然、なんですけどTHE LINKSのA1クラブの中にMSXマガジンハウスを建設しようという計画があるんです。やっぱり唐突でしたかね。これでは、いったい何のことなのか、おわかりにならない方も多いでしょ。では、説明しますね。

THE LINKS(リンクス)というのは京都に本拠を構える、日本テレネット株式会社が運営しているところのMSX専用ネットワークなのであります。世の中にパソコンネットワークは星の数ほどあれど、MSX専用で、文字だけでなくグラフィックがビシバシ使え、しかもゲームをメインにすえてるネ

ットワークはTHE LINKSだけなのでありまするるるる。

でもって、THE LINKSの中にネットワークをいわゆるひとつの町にみたてたA1クラブというものがあるんです。ここにはいろんなビルや家が建っていて、自由に中へ入ることができるのです。中に入ると、そこは音楽好きの人が集まっている家だったり、バイクが好きな人の集まる場所だったりするわけです(マップ参照)。

というわけで、MSXマガジンといたしましては、ぜひともこのA1クラブの中に居を構えたいと計画を練っていたのですが、すでに、



建設予定地も決まり、もっか徹夜作業で工事中なのです。ひょっとしたら、この本が出る頃には完成しているかもしれませんよ。もし、お近くをお通りの際には、ぜひ寄ってくださいますませ。

上のマップを見ていただくとわかるのですが、A1クラブの町は現

在、工事中のところが多く、日に日に大きくなっているのです。すでにマップでは紹介できなかった部分にもビルが建ち、道路ができています。町を歩くとびごとに、おっ、こんなところにもビルが建ったのか……と新鮮な驚きに満ち、活気があふれている町なのです。



## 入居者募集中!!

■敷金礼金なし  
■バス・トイレなし



### ◆MSXマガジンハウス完成予想図◆

A1クラブを訪れた人は広い道路が交差する、この町の中心地に出る。THE LINKSのある京都の道路は碁盤の目状になっていることで有名ですが、たとえば、五条通りから、北や南へ行く場合を、それぞれ上がる、下がると言い、東や西へ行く場合は、東入る、西入ると表現するとのこと。

その例で言うならば、町の中心地から、1ブロックほど西入ったところが、MSXマガジンハウスの建設予定地なのです。町の中心地から歩いて数秒、交通至便、日常

たり良好、環境抜群の一等地に位置するわけです。

とりあえず上のイラストが我がMSXマガジンハウスの完成予想図です。居並ぶ立派なビルや建物のなかであって、少々貧弱というか、つかえ棒がなければ、今にも倒れてしまいそうですが、そこはみなさんのお力で支え、盛り立ててほしいと思うのです。見てくれはボロっくても中身で勝負です。みなさんが気安く集える家庭的な雰囲気の家をしたいと、あれこれ考えています。はい。

#### BASIC HOUSE

MSXのベーシックについての質問などを受け付け中!!

#### ガイガー・ラボラトリ

ネットワークゲーム、ダイレズの入り口はこちらです。

#### A1サーキット

いわずとしたA1グランプリの開催サーキットなのだ。

#### ゲーム・ビル

ゲームに関することなら何でもオーケーなのさ!!

#### クイズ・ハウス

アイドル、一般知識、ゲームなどのクイズを楽しもう。

#### マイクロ・データ

周辺機器やソフトウェアの質問、それにハードQ & A。

#### ミュージックスクエア

なつメロから、ロックまで音楽なら、何でもござれ。

ただいま工事中です  
たいへんご迷惑を  
おかけします! へ

## 竜宮帝国の逆襲

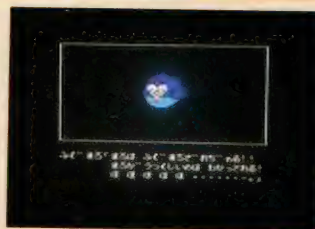
### A1クラブの地下に巨大ダンジョンが……!!

てえへんだ、てえへんだ、てえへんだあーっ!! 八五郎おめめの「てえへんだ」は聞き飽きたぜ。へ、平次親分、てえへんなんですよ。入浴中の乙姫様が何者かによってさらわれちゃったんですよ! なに? 入浴中……の乙姫様が! そいつああ、てえへんだ! というわけで、大変なことになってしまったぞ。

なにが大変かというと、ある日、竜宮ハウスで反乱が起り、鯛や平目が入浴中の乙姫様を監禁してしまったのだ。もっと大変なこと

は、ふだん何気なく歩いていたA1クラブの地下に巨大な竜宮帝国があったということなのだ。あなたは乙姫様を救うためにA1クラブの地下に広がる竜宮帝国をくぐり抜け、A1クラブのどこかにある竜宮ハウスを目指すのだ(マップを丹念に調べれば、竜宮ハウスがどこにあるのか、わかるよね)。

『竜宮帝国の逆襲』はA1クラブの地下に巨大な竜宮帝国があるという設定のネットワーク・アドベンチャーゲーム。A1クラブのある建物に入ると、そこは、巨大な竜宮



帝国へつながっている。迷路状になった竜宮帝国を進んでいくと、途中でさまざまなキャラクターが登場し、じゃまをしたり、ヒントをくれたりする。

第1ステージ(ヤンキー迷路)の出口で待ち構えている最初の大ボスはアメリカザリガニ。こいつにジャンケンで勝たないと、次のステージには進めないのだ。

第2ステージ(暗闇城)には、メ



ッセージを書き込んでもIDが表示されない、ウソつきコーナー、ほらあボードがある。ここの大ボスはアンコウ將軍だぞ。

第3ステージ(タコツボ魔鏡)は、まったく別の部屋にワープしてしまふ超時空タコツボがやたらある。

そして、いよいよ竜宮ハウス。はたして、あなたは竜宮ハウスに無事たどり着き、入浴中の乙姫様を見ることができようか?



おもしろ

ネットワークガイド



# NET WORK GUIDE



パソコンネットワークといっても様々である。ここでは、代表的な商業ベースのネットワークと、全国各地に根付いている草の根ネットと呼ばれる個人が運営しているネットワークのいくつかを紹介したいと思う。とくに草の根ネットにアクセスする場合は、運営時間を確かめてアクセスするように気をつけようね。

## THE LINKS

### ゲーム中心のMSX専用ネットワーク

THE LINKSは前のページでも紹介したとおり、MSX専用ネットワークとして、ネットワークゲームに力をそそいでいます。A1グランプリやダイレス、ディーヴァなど、これまでも数々のネットワークゲームを提供してきましたが、5月28日より、いよいよ『ガーリーブロック』がスタートします。

ガーリーブロックは、ROMカートリッジでTHE LINKSから販売されます。プレイヤーはいろいろなパーツを組み合わせて自分のロボットを作り、バトルモードで戦う

ことで自分のロボットをどんどん強くしていきます。

そして、MSX2のスロット1にTHE LINKSの専用モデムを差し込み、スロット2にガーリーブロックを差し込みます。そうするとTHE LINKSにアクセスできるようになるので、自分のロボットを登録。さらにネットワーク上に登録されている他のロボットのデータをダウンロードして、キミのロボットと戦わせることが可能です。

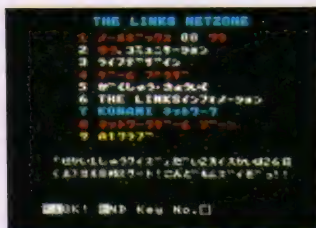
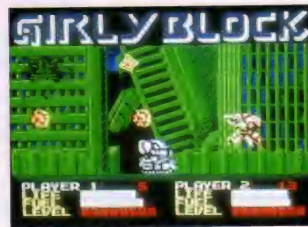
ガーリーブロックについては、次号でさらに詳しく紹介する予定です。ので、楽しみに待っていてください。

#### ■問い合わせ先

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル  
リクルートビル8F  
日本テレネット株式会社  
☎ 075-211-3441



### 5月28日よりガーリーブロックゲーム大会開催



## アスキーネットMSX

### 便利なハイパーノーツシステム

アスキーネットには、ACS、PCS、MSXの3つのネットワークがありますが、その中のアスキーネット



MSXは名前のとおり、MSX専用ネットワークになっています。

アスキーネットMSXはMタウンの愛称を持つ、コミュニケーション主体のネットワークで、なんと、100以上のBBS(電子掲示板)があります。それらを見やすくまとめているのがハイパーノーツと呼ばれるシステムで、書き込まれた内容ごとにタイトルのついた一冊のノ

ートにまとめられ、読みたいページをすばやく見ることができるようになっています。

MSXのプログラムを誰でも無料でダウンロードして使うことのできるPDSやMSXのソフトハウスからのインフォメーション、ネットワークで買い物ができるオンラインショッピング、また、毎日送られてくる時事通信社のニュースサービスも受けることができます。

さらに、夜ともなると、ボイスルームには、大勢の人がどこからともなく集まり、ゲームの話など、ネットワークでリアルタイムのおしゃべりを楽しんでいます。

#### ■問い合わせ先

〒107 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
株式会社アスキー  
MSXクラブ事務局  
☎ 03-486-9661



## PC-VAN

### アクセスポイントが全国に90カ所



#### ■問い合わせ先

〒108 東京都港区芝5-33-1

NEC PC-VAN

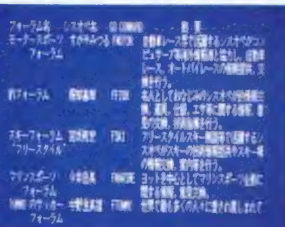
☎ 03-454-6909

(9:00~17:00 土・日曜、祝日を除く)

現在、会員数30000人、回線数は400もあり、アクセスポイントが全国に90カ所を誇る国内最大のパソコンネットワークです。アクセスポイントというのは、たとえば、北海道に住んでいる人がPC-VANにアクセスする場合、北海道のアクセスポイントに電話をかければ、東京にあるPC-VANにつなげることができるシステムで、電話料金はアクセスポイントまでの料金で済むことになります。サービスの内容もバラエティーに富んでいます。

## NIFTY-serve

### フォーラムの充実が魅力的のネット



#### ■問い合わせ先

〒102 東京都千代田区麹町1-10

麹町広洋ビル

エヌ・アイ・エフ株式会社

☎ 03-221-0219

NIFTY-serveの最大の特徴はフォーラムと呼ばれるSIG(趣味を同じくする人の集まり)が充実していることです。モータースポーツのすがやみつるさんや、釣りの服部善郎さん、サッカーの中野登美雄さん、バードウォッチングの岩本久則さんなど、各界の著名人やプロの人がフォーラムの進行役を務めています。このフォーラムを通じて質の高い情報交換や共通の趣味を持った仲間と出会えるのは、やはり魅力的ですね。

## EYE-NET

### テレビやラジオとメディアミックス



#### ■問い合わせ先

〒162 東京都新宿区河田町3-1

株式会社フジミック

EYE-NETセンター

☎ 03-357-1738

フジサンケイグループのパソコンネットワーク。ニッポン放送のスーパー電リクヒットパラダイスやフジテレビの番組など、放送メディアとパソコンネットワークがメディアミックスした楽しいメニューが盛りだくさんです。また、アイドル予備校、おニャン子クラブなど、アイドルに関する情報も豊富なことで有名。ヒューマニティーあふれるコミュニケーションを目指してがんばっています。

### 全国津々うらうら

### 草の根ネットめぐり

ここで紹介する草の根ネットは、すべて下の設定でアクセスすることができます。login:と出たら、NEWと打ち込んでください。

通信方法……………全二重  
データ長……………8ビット  
X制御……………あり  
ストップビット……………1  
パリティチェック……………なし  
S制御……………なし  
送信時行末……………CRのみ  
受信時行末……………CR+LF



### ●無料でアクセスできるネットワーク

#### BBSH

北海道にある草の根ネットワークの中心的存在。大勢で遊ぶことのできるネットワークゲームがある。

所在地……………北海道札幌市  
シスオベ……………成田正憲  
回線番号……………☎011-641-0487  
通信速度……………300~2400bps  
運営時間……………24時間

#### ☆ネット(スターネット)

シスオベは平石さん。でも、ネットワーク仲間の間では、あぼねさんで通っている。よろしくね。

所在地……………東京都武蔵野市  
シスオベ……………平石亘  
回線番号……………☎0422-20-1578  
通信速度……………300/1200bps  
運営時間……………24時間

#### イスタントラベラーズ

SYN-NETという、ネットワークのシスオベも務める手島さんが個人的に開局したネットワークなのだ。

所在地……………愛知県南市  
シスオベ……………手島寿憲  
回線番号……………☎0566-42-3045  
通信速度……………300/1200bps  
運営時間……………24時間

#### ぺんぎん村ネットワーク

愛知、岐阜、大阪などからアクセスする人が多い。現在、会員数は130名。ゲームや音楽が話題の中心。

所在地……………岐阜県土岐市  
シスオベ……………大脇千春  
回線番号……………☎0572-54-7990  
通信速度……………300~2400bps  
運営時間……………24時間

#### F.C.-BBS

ゲーム専門のネットワーク。惑星間を舞台に交易と戦争をするトレードウォーズというゲームがある。

所在地……………大阪府高槻市  
シスオベ……………多田三樹  
回線番号……………☎0726-96-5406  
通信速度……………300~2400bps  
運営時間……………24時間





## TELEPHONE

### 家の中ならどこでも電話できちゃうのだ

誰にもじゃまされたくないプライベートな電話ってあるじゃない。オヤジやオフクロなんかにきかれたくない。だけど電話のある場所っていったら家族みんなのだんらの部屋。きかれたくないっていう一心で、電話のコードを延ばしてはみたもののやっぱり短い。なんてなげいていたキミにお勧め

したいのが、三洋電機(株)から発売されている“TEL-L8”。

この電話なら、最大100メートルまで電波を飛ばしてくれるので、家の中にいれば、どこでも自由に電話で話ができる。だから、親の目(耳?)を気にしなくてよいのだ。万が一、100メートル以上はなれてしまったら、ピーツという音がなって知らせてくれる。

もうこれで、電話はボクのモノなんて思って、時間がたつのも忘れて、長電話。長電話をするっていても、1時間や2時間じゃない。こいつなら、なんと5時間まで連続通話できてしまうんだ。それに、充電スタンドがセパレート式になっているから子機にACアダプターをつなげば、どこでも充電できてしまうのだ。一度は使ってみてほしいよ。

●シンプルな白と黒の2タイプ。価格は79,800円。◎三洋電機(株) ☎06・991・1181

### ボタンひとつでラクに電話できるのだ

最近、NCC(市外電話サービス)を利用する人ってふえているよね。でもNCCって、ダイヤル番号が長くて結構めんどくさかったりもする。そんな時、この“ベルビアD”なら簡単。アクセス番号、暗証番号、相手先のダイヤルを、それぞれ登録しておけば、ピッピッピッと3つのボタンを押すだけで、すんでしまうのだ。

この電話、他にもたくさんかしこい機能がついているんだよ。

受話器をおいたままで、ボタンを押せば何度でも電話してくれる、リダイヤルボタン。これは、コンサートのチケット予約の時なんかラクだね。あと、ふだんディスプレイには日付が表示されているんだけど、ダイヤルしはじめると、相手の番号が表示されたり、通話時間が出てきたりと、多機能多機能。ディスプレイ表示で電話機の様子がわかるから、安心して使える。便利だね。



●全部で11の表示機能付きだ。価格は26,800円。◎富士通(株) ☎03・216・3211

## AV

### 軽いから気軽に運べるミニラジカセ!!

グループでの旅行やパーティーなどにかかせないものといったら、やっぱりミュージック。車を持っている友達がいればいいけど、電車などでかける時なんか、誰がラジカセを持っていくか、もめたりしていないかな? だってラジカセって結構荷物になっちゃうじゃない。そんな問題を、解決してくれるかのように、アイワ(株)から、とてもおしゃれなラジカセが発売されているんだぞ。

それは、ミニ・ステレオラジカセ“フットワーク・ウィズCS-R3”

という商品なのだ。サイズは、幅335、高さ120、奥行110ミリで、重さ1.6キログラムと小型。だから、持ち運びにとっても便利なんだよ。この、コンパクトでおしゃれなミニ・ステレオラジカセ、テレビ、FM、AMの3バンドを内蔵。カセット部の実力はというと、再生オートリバースで、ボタン1つで簡単に録音できる、ワンプッシュ録音機能をもっているんだぞ。最大出力は、左右それぞれ1.5ワット。色は、ホワイト、レッド、ブラックの3タイプ。カラフルでおしゃ

れだから、インテリアとしても申し分ないよね。

持ち運びにも便利だし、これからのレジャーシーズンのおともにつれていって、みーんなで、もり

あがってしまおうぜ! 楽しめること間違いなしだ。ゲームミュージックのテープを持っていくなんていうのも、いいかもね。



●おしゃれだ。価格は16,500円。◎アイワ(株) ☎03・835・1378



## ■ GAME ■

### TOKYO DOMEがゲームになった

メガホン片手に「かつとばせー」なんて声をはりあげたこと、キミはないかな？きのうの試合、お気に入りのチームが負けちゃったからって、がっかりしている人もいるんじゃない？今やプロ野球は、国民のスポーツ。どこのチームが勝ったかなんてことぐらい知らなきゃ、話題についていけないっていうほどののだ。

プロ野球も開幕してから、もう1ヵ月。今年はファンにとっては大喜びの東京ドームがオープン。テレビのブラウン管ですでに、おなじみしてたり、もう行ってきちゃったなんて人も多いんじゃないだろうか。で、うれしいことに(株)エポック社が、これをゲ

ームにして発売しちゃったのだ。

この「TOKYO DOMEビッグエック野球盤」、その名の通りのドーム付き。だから、今までみたいに自分で球をセットしたり、投げることをしなくてもいい、フルオートマチック機能になっているんだ。変化球、内・外野シフト、全部で12の機能をもっている、かっこいいやつなのだ。野球ファンなら見逃せない。欲しい、欲しいよね。



●価格は9,800円。エポック社より発売。☎03-843-8811

## ■ CLOCK ■

### 音が鳴らない目覚まし時計なのだっ!

毎晩セットする目覚まし時計。明日こそ絶対起きてみせる、そう心に誓って眠るんだけど……。毎朝鳴り響く目覚まし時計に気がつかないで、むかえる毎日。あーまた今日も遅刻、なんて人も多いんじゃないだろうか。

そんなあなたのために、つおい味方、新兵器の登場だ。その名

も「バイブ目覚まし」。下の写真のワニが、クリップになっているんだけど、これを枕やシーツにはさんで目覚ましをセットするだけ。すると、バイブレーターの働きでブルブルと振動が体に伝わってきて、目が覚めるというわけだ。

旅行中、グループのリーダーで1人早く起きなくてはならない時、寝台車での目覚めにはもってこいだね。これでもう、時計の音に悩まなくてすむのだ。うれしい。



●カバとイヌもあるのだ。価格5,500円。☎学研☎03-493-3211

## ■ PRESENT ■

### "FDカラーコレクション"発売記念!

パソコンを愛用するキミたちにとって、フロッピーディスクはかせないもの。何枚もっていてもいいものだよ。というわけで、「Detailife」の名前でおなじみの化成バーベイタム(株)から、3.5インチカラーフロッピーディスクの発売を記念して、これを3枚1セットにして5名様にプレゼント。

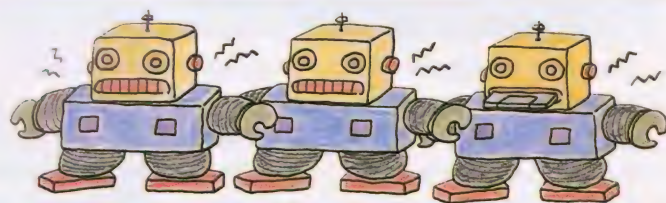
このカラーFDを使えば、好きな色に好きなプログラムやデータを入れることができるから、ファイリングもラクなのだ。欲

しい人は、下記のあて先に6月8日までに応募してね。

応募のあて先  
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
IMSMマガジン編集部  
インフォメーション  
カラーFDプレゼント係



●価格は1枚1,750円。化成バーベイタム(株)☎03-542-6334



## ■ FAN ■

### カード時代たけなわっ FANの登場だ

今の世の中、カードを1枚も持っていない人はいない、というほどのカード時代。文房具やソーイングセットなど、モノたちもほとんどカード化されちゃって、コンパクトになっていく。

そんな中で、今度は扇風機がカードになってしまったのだ。そいつの名前は「CARD FAN」。左右の端を押し縮めると、中のファンがク

ルクル回って、ブンブン風が来るという、いたって単純明快なやつなのだ。カードサイズだから、ポイッとポケットやカバンの中に入れて持ち歩けるし、手動式だからどこでもOKね。日差しが強くなっていくこれからの季節、うちわじゃちと恥ずかしいなんてそのあなた、FANを手の中に忍ばせてシェアしてみようぜ!



●世界一小さなFANは手のひらサイズのスグレモノ。価格380円。☎学研☎03-493-3211



## カードを当ててアルバムをもらおう!

プロ野球ファンのみなさま、おまたせしました。毎年おなじみ、カルビー(株)の「野球チームチップス」が、今年も発売されたぞ!もう、知ってるなんて人も多いと思うけど、紹介してしまうのだ。このチップス、お値段は30円と



◆ポピュラーなコンソメ味だよ。価格は30円。◎カルビー(株) ☎03・902・1111

とってもお手頃。おまけに、1袋に1枚プロ野球選手のカードがついているのだ。しかも、うれしいプレゼント付き。カードの袋の裏にホームランの文字が出れば、野球選手が表紙のアルバムがもらえてしまうのだ。カードの裏には、選手のプロフィールが書いてある。種類もこれから、どんどんふえていくってことだから、うれしいね。

ナイターもいよいよ本番だし、野球をみるなら、ビール片手にといきたい。で、おつまみにはチップス。だけど、キミたちにはまだ早い。そんなとき、おとーさんにこのチップスをすすめてしまおう。カードはキミのものだし、おとーさんも満足のチップスなのだ。

## ヘンな人形、だけどなぜだかニクメナイ

MSXマガジン編集部では、机の上ってのはたいていちょっとでもさわろうものなら、ドーッと雪崩でもおきてしまいそうだったり、机なんだか物置きなんだか、わけのわからない机なんてばかりだ。そんな机に、スペース狭しと置かれている

ものがある。それは、なんと人形。

その人形たちも、編集者たちの好みや個性(?)がでているっていうんだか、実にいろいろあつたりする。ゴジラにワニ、ヒヨコにカエルなどなど。グーなんて鳴くアヒルもあったし、そうそうゾイドの山なんてのもあったな。なんか、人形なんてのは、なければなくてもいいんだけど、結構存在感があつたりするのだ。キミの周りにもないかな? みょーに存在感のあるやつ。

そんな人形が、(株)バンダイから発売された「It's Q」。得体の知れないこの男(?),伊集院龍之介なんて名前がついているのだ。別に何するわけではない。単なる人形なんだけど、やけに存在感のあるやつ。カワイイのかミニクイのか、賛否両論。気どってるんだけどなぜかニクメない。キミの机の上に置いてみない?

◆なんと高さは30センチ。結構ドデカイヤツなのだ。価格は4,800円。◎(株)バンダイ ☎03・842・5155



## タミヤ・レースのスケジュール発表なのだ

◆5月15日	第4回	タミヤタムテックグランプリ
◆5月29日	第38回	タミヤRCカーグランプリ<オン・オフ>
◆6月12日	第2回	タミヤオフロード耐久レース選手権(予選)
◆6月26日	第2回	タミヤオフロード耐久レース選手権(決勝)
◆7月3日	第39回	タミヤRCカーグランプリ<オン・オフ>
◆7月24日	第11回	ジュニアチャンピオンシップ<オン・オフ>
◆7月31日	第40回	タミヤRCカーグランプリ<オン・オフ>
◆8月28日	第39回	タミヤグランプリ<オン>
◆9月4日	第41回	タミヤRCカーグランプリ<オン・オフ>
◆9月18日	第5回	タミヤタムテックグランプリ
◆10月2日	第42回	タミヤRCカーグランプリ<オン・オフ>
◆10月9日	第20回	タミヤ耐久レース選手権(予選)
◆10月23日	第20回	タミヤ耐久レース選手権(決勝)
◆11月3日	第43回	タミヤRCカーグランプリ<オン・オフ>
◆11月13日	第25回	タミヤオフロードミーティング<オフ>
◆11月23日	第17回	タミヤグランプリ愛知大会<オン>
◆12月4日	第44回	タミヤRCカーグランプリ<オン・オフ>
◆12月18日	第40回	タミヤグランプリ<オン>

田宮模型から、これからのラジコンレースのスケジュールが発表されたぞ。日程は上のとおりだ。このレースに参加してみたい人は、はがきに参加したいレース名を書いて申し込んでくれ。

レースの参加申し込みは1ヵ月前から2週間前まで。テレビレー

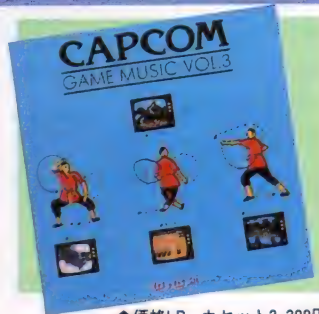
スのRCカーグランプリについては、参加希望者が多いいってことだけど、他のレースなら申し込みばいい参加できるぞ。この他にも、急に追加、変更されるレースもあるから注意してね。お問い合わせは、田宮模型 ☎0542・83・0002まで。キミの腕を試すチャンスだ。

## カプコン・ゲームミュージックVol.3発売

カプコンのゲームミュージック第3弾が、アルファレコード(株)から発売されたぞ。

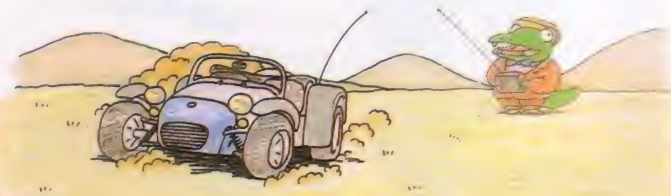
これは、今アーケードで大人気の「虎への道」をメインに「1943」、「ブラック・ドラゴン」を、完全収録したものだ。ブラック・ドラゴンは、全編で20分を超える大作となっているぞ。

ほかに、アレンジ・バージョンで、「魔界島」を収録。いままでとちがった、ファンキー調からラテン調、クラシック調と3部構成で



◆価格LP、カセット2,200円、CD2,800円。◎ ☎03・455・1791

アレンジされているから、聴きたえも十分だ。カプコンサウンドに、ハマってしまおうぜ。





## MOVIE

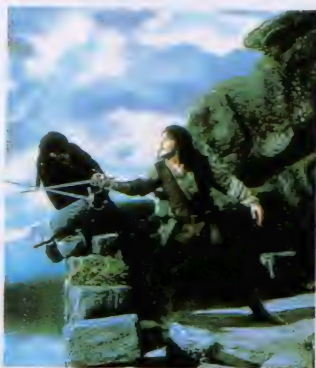
## プリンセス・ブライド・ストーリー

美しいお姫さま、彼女を守るハンサムで勇敢な青年、ふたりの行く手をばむ魔の森や邪悪な王たち——。おとぎ話に必要な不可欠なものをすべてぶち込んだファンタジーのきわめつきがこの作品だ。

病気で寝込んでいる孫のところに、おじいちゃんがお見舞いにやってくる。プレゼントは『プリンセス・ブライド・ストーリー』というおとぎ話を読んで聞かせること。パソコンゲームに夢中な少年はいまのちのり気じゃないけど、ひとまず聞いてあげることにする。

むかしむかし、フローリン王国にバターカップという、それはそれは美しい娘がいました。娘は

ハンサムな青年ウェスリーと恋をし、永遠の愛を誓いました。しかし、ウェスリーは長い修業の旅に出かけてしまいます。お別れのキスをかわす若いふたりでした……。『やめてよ、おじいちゃん、ほく、



キスなんか嫌だよ!』と、現実的な少年はお話の途中でチャチャを入れる。ね、まるでいまだちの子供。ファンタジーもゲームの世界では夢中になるくせに、物語では楽しめないヒトが多そう。そんなキミの姿がこの少年に投影されていて、少々すぐたい気持ちになっちゃうところが、この映画のミソ。

ブツブツいう少年にもメゲずに、おじいちゃんはお話をつづける。

それから5年、ウェスリーの死を風の便りに聞いたバターカップはその国の王さまと婚約します。身も心もぬけがらのようになってしまった娘にとって、誰と結婚しようと同じことだったのです。



と書いていたら誌面がなくなってしまったけど、このあと、魔物や巨大ウナギなどが登場して、ファンタジー・ワールドを彩る。昨年大ヒットを飛ばした『スタンド・バイ・ミー』のロブ・ライナー監督が贈る、現代っ子のためのファンタジー。しっかりハマれます。

●ベストロシ映画配給  
ライナー/シェイアン・プロ製作  
●5月下旬公開予定

## VIDEO

## プライベート・アイ



やっぱり男は顔とムードよね! なんていい切っちゃうとアタマにくる人もたくさんいるだらうけど、こ

のビデオを見てると思わずそんな本音がでちゃうよー。

『プライベート・アイ』とは私立探偵のこと。1956年のロサンゼルスで舞台に、36歳のジャックこと『プライベート・アイ』が淡くけだるく、そしてパワフルに殺人事件を解決してゆく。

主演のジャックに扮するのは『愛は危険な香り』のダイアン・レイに迫るヘンタイ男役で有名なマイケル・ウッズ。同じ人間とは思えないハンサム・タフ・ガイぶりでみんなを魅了しそうな気配。サングラスにタバコの煙、ドライ・マティーニと38口徑。これだけ揃ってかっこ



よくないハズがナイ、でしょ。

バックに流れる音楽はツウの間で人気の高いジョー・ジャクソン。おしゃれでムーディーな音を聴かせ、雰囲気をつくりだす。製作・原案は、テレビのひとつの流れを作った『マイアミバイス』のアンソニー・ヤコビッチ。この作品でまたもやテレビ界に大きな話題を提供した。

メチャクチャきまりまくった大人のハードボイルド・ワールド。思わずため息が出ちゃいます。

●発売/販売元  
CIC・ビクタービデオ  
●5月27日発売/97分/15,800円

## ブレードランナー



あの『ブレードランナー』の完全オリジナル版がビデオ・リリースされる! この話を聞いて喜ぶ人はかな

りのマニア。もちろん世の中そんな人ばかりじゃないので要説明ね。

この作品『エイリアン』のリドリー・スコット監督が撮った近未来のSF映画。かのSF小説家フィリップ・K・ディックの『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』が原作。西暦2019年のロサンゼルスで舞台に、外宇宙から地球へと逃亡して

きたレプリカント(サイボーグの高級品のことね)6体と、彼らを追うバウンティ・ハンター(賞金稼ぎ)の戦いを、完璧なSFXを駆使して映像化した究極のカルト・ムービーなのだ。

そして、今回のビデオは、公開当時('82年)から『幻』と

呼ばれていたバイオレンス・バージョン、おまけにノー・トリミング(左右を切っていない)なんだからその迫力、臨場感は正に劇場気分。

バイオレンス・バージョンといっても本編を見てない人にはピンとこないかもしれないが、要するに残虐なシーンが3つ加わっているわけ。さらに巻末にはこの映画の美術を担当したシド・ミードの原画集も収められている。とにかく大型テレビで一度見てみようではありませんか。

●発売/販売元  
ワーナー・ホーム・ビデオ  
●発売中/119分/14,800円





全国1000万人のファミコンユーザーの心を熱くする感動のファミコン専門誌!

BIWEEKLY

# ファミコン通信



**10号絶賛発売中  
特別定価320円**

**豪華2大付録**

① **ALL ABOUT  
BASEBALL GAMES**

『究極の野球狂』など、4種類の野球ゲームを徹底解剖+選手名鑑だぜっ!!

② **ぼくってウバ 攻略ハンドブック**

人気アクションゲームを大攻略!! これでハイスコアは確実なのだっ!!

**11号は5月20日発売!**

すべてのパソコンユーザーが幸せになれる情報誌

# LOGIN 月刊ログイン 6月号

**5月8日**

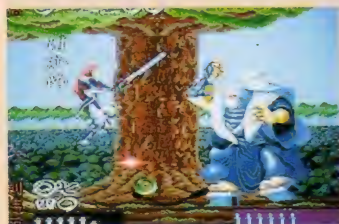
**発売**

**特別定価  
520円**

**特集はアクションゲームだ**

**PC-8801版**

誰にでも簡単に横スクロールアクションゲームが作れる『ヨコスカウォーズ』を大紹介するのだっ!!



**最新ゲーム徹底解剖也大充実!**

あのX68000でゲーセンそのままのカンドーが味わえる『源平討魔伝』をはじめ、『スーパー大作戦』、『ロードオブウォーズ』など全12本のゲームを解剖。そのほか、パソコンファンに嬉しい情報が満載なのだ!!

**特別付録**

**イースⅡ  
冒険ハンドブック  
もついてくるぞっ!!**





読者

と

編集者

のふれあいサロン

# MSX通信

現わる!



## まずはごあいさつ

おーはつーですー。かね? こんにちは、こんばんは。MSXマガジン内お笑いおたよりコーナーである“MSX通信”の頭取であるところの、田中パンチと申します。これからいろいろと、ご迷惑をおかけすると思いますので、あらかじめあやまります。ごめんなさい。



★これが、悪の根源、MSX通信の親玉、田中パンチさんのつら。

## このコーナーは…

はつきりいって、極限を知らない、ずっとこどっこいなコーナーです。開きなっております、ある意味で。このページをめくって以降、いろんな募集企画がめじろ押しとなっていやす。気に入った企画がもしあったなら、はがきでも送ってやってくださいなったら。

## ご説明いたします

一番最初だけ、ちょっとだけ能書をたれさせていただきます。今回しか書きませんからね、

オッホンオッホン。

実は、ご存じとは  
思いですが、MSX通信というコーナーは、元来、MSXマガジンの兄弟誌である月刊ログインの中で生まれた、コーナーだったのでした。それが、諸般のいろいろな理由によって、ここにこうして移民してきたのです。ログイン内のMSX通信というのは、パソコン全体誌におけるMSXに的をしばった、ゲーム紹介のお笑いコーナーという特性を持ってました。それが、MSXの専門誌に移行してきた。ということは、数学的に考えると、こんなことになると思われます。 (MSXのゲーム紹介+お笑い) - (専

門誌だからMSXのゲームの紹介はそここにちらばっているわけよ) = お笑い。

そうかあ、お笑いしか残らんのではないか、フミフミ。MSX通信という名前に固執する編集者は、このコーナーをなくしたくはなかった。すると上記の公式のように残ったものはお笑いの要素……と。

まあ、そんないきさつで、ここにこうして、こうなったわけでした。以前にもまして、バカさ加減にエネルギーをどんどん注入していこうと思います。真実と理念とアイデアを持ちなおして新しくはばたくMSX通信に、夢多き幸あらんことを祈ってくれー。

みなさんが参加するページなのです!  
カラーの読者ページー! 命知らずー





# MSX通信第1回記念募集企画!!



1. ジョイスティックアイデア
2. パナミュージメント  
カートリッジ  
ニックネーム&活用アイデア

## 大募集なのだ!

MSX通信がMSXマガジンに引越してきたのと同時に、この募集企画も、締め切りを延長して移動してきたのだ。狙え、MSX2マシン。

### ☞ これはマジメな話!

このMSX通信というコーナーは、全体的に冗談がそこかしこにこびりついているページなのだが、この2ページだけは、とてもマジ。これはビックリの、大アイデア募集企画なのだ。だから、ウソだと思わないでね。松下幸之助さんに感謝感謝のスーパー企画!

“ジョイスティックアイデア大募集”、そして“パナミュージメントカートリッジ、ニックネーム&活用アイデア大募集”の豪華2本立て!

やっぱり、これからは、アイデアの時代よ、アイデアの。コンセプトアルバムなアイデアの時代。まあ、パソコンに話題をしばれば、ハードそしてソフトは、今となっては、技術的には、そんなにドローツと差はなかったりするわけだな。さすがに、アイデア。そこが商品の強力な強みとなるのだ。なんである、アイデア。なーんてな。

知的労働で、物品を稼げ。以下のアイデア募集にキミの頭脳をぶっつけてみて、採用されたらすごい賞品。やっぱり、働いて稼ぐっていうのは、気持ちいいよな。募集の内容をよくよく吟味して、豪華商品ももらってしまえー。

アイデアの生み出し方法は、続く2つの項目別に案内をヒントにすれば、たぶんよいと思うです。

## 1 ジョイスティックアイデア!!

アクションゲームにかかせないものといえば、やはりジョイスティック。0.1秒あるいは画面上1ミリの動きで、ゲームの流れが変わってしまうこともある。自分がノロマのノロちゃんならば、あきらめもつくんだけど、自分の意思が十分に尊重されずに、つまりコントローラーのレスポンス性(反応)の悪さが原因ということになれば、怒りも5万倍。ジョイスティックって、ケッコウ、ゲームの出来を左右するものなんだぞ。うなずけるところ、あるでしょ?

そこで、そのジョイスティックについて、もう一度、冷静に考えてみよう。今、ジョイスティックの形の流れとしては、大きく分けて2種

類かな。ゲームセンターのアーケードマシンにくっついているような“棒玉ボタン2個”タイプ。アスキースティックみたいなやつね。これが一番オーソドックスでしょうね。そしてもうひとつは、ジョイスティックとはいえないけれど、ファミコンにくっついてるタイプの、親指で上下左右タイプ。これは確かに、操作しやすいんだけど、シューティングアクションには向かない。RPGやアドベンチャーゲームなんかには、こっちのほうが小さくて、向いてるかもしれないけど。アスキースティックタイプとファミコンコントローラータイプ、この2種類を持てれば、とりあえずなんでもござれということなんだけれど……。

他にも、もっといい形のジョイスティックは考えられるのではなかろうかしら? ぶっただアイデアじゃなくてもいい。ちょっとした気がきいたことを盛り込んだ、ちょっぴり使いやすいジョイスティックのアイデア、どんどんと考えてみようでは、あーりませんか!?



▲松下電器産業(株)の「ジョイハンドル」。19,800円。こういうのもいいじゃん。



## 2 パナミュージズメントカートリッジ ニックネーム&活用アイデアじゃ!

さて、お次は、パナミュージズメントカートリッジについて。松下電器産業株から発売されている、3,800円のカートリッジ。それだけではゲームはできないんだけど、まあ働きのものだ。そのパナミュージズメントカートリッジのニックネームと活用法を考えてみよう! 以下そのデータじゃ。

パナなんとか……というのは、いかにも長いので、今のところ“PAC”とみんな呼んでい

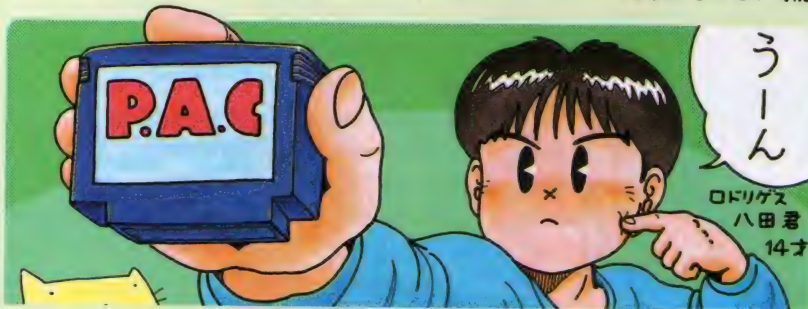
るみたい。どんな使い方がつーとだな、ゲームのデータをセーブできるのだ。つまり、バッテリーとRAMが入ってて、対応しているゲームの途中経過やプレイヤーのキャラクターを、このカートリッジ内に収納することができる。対応しているゲームソフトじゃないとだめなんだだけね。

さて、そのセーブ機能。最大10種類のちがったゲームのデータを収めることが可能なの

だ。カートリッジの中に、10コの小部屋があって、たとえばAというゲームは1の小部屋、Bというゲームは2の小部屋を、セーブのときに使うとする。とね、不都合な点がなくて、1本のカートリッジで複数のデータを残しておくことができる、という寸法ですよ。

そういうヤツなんだけど、これを利用して何か新しいゲームのあり方を考えてみよう。ゲーム間でのデータのやりとりなんかは、あたりまえ。同じゲーム内でも、なんかのやりとりができるでしょう。

そういうことー。ニックネームと活用アイデアを考えてみようぜ。そうねえ、ニックネームでは、“セーブ大魔王・パナパナちゃん”なんてどうかな。本当に送ってきたら、没だけど。活用アイデアは、ゲームシナリオの面まで突っ込んで考えてもらえれば、うれしさあまって暑さ忘れる、だ。



それで賞品!! とても豪華なんだよね。これまた、ほー!

さあー、どーだ! おトイレの中やお風呂の中や納屋の中で「浮かん」だら、すぐ応募しよう。

官製はがきに、官製はがきだぞ、アンケートはがきじゃ、だめー。官製はがきに、住所、氏名、職業、電話番号、そしてアイデアを書いて送ってきてくらえー。説明のイラストとか描いてあると、より説得力が

あるかもしれないしね。おひとり様何回でも応募可能です。パソコンパソコン出してきなさい。なお、締め切りは、1988年5月31日の消印まで有効とします。ニックネーム、アイデアともに、選考に際して同一のものが多数ある場合には、抽選にて決定させていただきます。それぞれの優秀賞の部門では、冗談あるいは

シャレのキツイのも採用しようかな、なんてことも考えてたりしてー。ワタシャどうもマジメではないのだ、のキミは、ひとつパッパラーなのを考えていただき、応募してみるべ。

あまりにいいアイデアは、松下さんが本気で商品化を検討してくださる可能性も。リキ入るなー。

### ジョイスティックアイデア部門

#### ●最優秀賞2名様

FS-A1F } セットで  
ジョイハンドル

#### ●優秀賞10名様

ジョイハンドル

### ニックネーム部門

#### ●最優秀賞2名様

FS-A1F  
パナミュージズメントカートリッジ

#### ●優秀賞10名様

パナミュージズメントカートリッジ

### ゲームアイデア部門

#### ●最優秀賞2名様

FS-A1F  
パナミュージズメントカートリッジ  
アシュギーネ(1,2)

#### ●優秀賞10名様

パナミュージズメントカートリッジ  
アシュギーネ(1,2)

### 〈あて先〉

〒107 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
MSX通信  
『パナパナアイデアいろいろ』係

FS-A1Fが全部で6名様!!



締め切りは5月31日だぞ!



# さあ、ではいっちょういってみるか!

## MSXクイーン 大募集!

まあなんだ、やっぱりみんな思うでしょ。思うはずだよ。思うはず。ということで、いきなり大募集! MSXクイーンどこかにおらんかいなー。

自薦ということは、自らすすんで立候補ということだな。他薦ということは、他人からの推薦を受けるなんて意味なんでしょうね。でだ、自薦他薦を問わず、広く、MSXクイーンを募集いたします。どーんと来い!

年齢性別は問いません。なんかそのへんの白っぽい紙に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、そして忘れちゃ

ならない全身写真をそえて、153ページにあるあて先までお送りください。まあ、冗談みたいな企画ですが、ひょうたんから駒みたいになっちゃって、ちゃーんとした人がMSXクイーンに就任なんてことになったら、レギュラーでMSXマガジンのグラビアを飾っていただきますので。そのつもりで。しめきりとかいうものは、特に設けません。気長に待つというのが、やはり基本。みんなの手により、この雑誌を華やかな雑誌にしようぜー、おーわびわび。



## キミの周辺の MSXクンを探せ!

このコーナーでは何を募集するかというと、実は、何でもいいんです

よ。あじゃじゃ、そんなこと書いてやうと、道ばたの犬の糞を送ってくる人もいたりすると困るから、やっぱり企画者の意図はある程度反映されていないとまずいな。

このコーナーでは、ちょっとかわったMSXユーザーを探しているのです。あるいは、すんごくかわったおもしろい人の話題なら、MSXに関係なくてもかまいません。な、な、な、なんじゃあ? まあ、何でもいいや。要はこのコーナーは、おもしろい友だちのことについてのおたよりを送ってきてもらおうと、そういうわけ。たとえば「ボクの友人のUクンは、本屋さんに行って、『MSXの本をください』といったら、本屋のおっさんは、SM スナイパーを出してきて、『こっちのほうがおもしろいぞ』といったとかいわないとかと、話していました。人はやっぱり、十人十色だと思いました」(茨城県・三峰ワラビ)。

こんなんでも、まあ、いいとしましょう。

## がんばれMSX 替え唄大募集

心に唄を! そうすれば、みんな幸せ。幸せを呼ぶペンダントより幸せをより呼ぶ、替え唄をみんな作って送ってきちゃ。

えー、似たようなコーナーが、月刊ログインのヤマログというコーナーにあったんですがね、何をマネしとんだーと言われそうなんですが、あのですね、担当が同一人物だったりするもので、ほんでもって、おもしろいなと思うので、ここに創設してもいいでしょ? はい。替え唄じゃ。

どういうものかを考えればいいのか? 例示するぞ。

たとえば、である。過去、我々はこのものを発案した。アルプス一万尺の替え唄、歌うぞ。せーの、「アルプス九千強」。どういう意味かというとな、一万弱だから九千強と……。次だ。三菱が誇る世界の名車、「スタリオン」の唄だ。節は、加山雄三の君といつまでも

という感じ。歌っちゃう。「スタリオーン」。どうかな? まあ、まだ手ぬるいな。こんなのはいかが? 信長の野望全国版でおなじみの、織田信長が、いっぱい出現したぞ、という唄だ。節は黒田節。「さあーけーはー飲め飲め、のぶうなあがーあーらー」。ほらほら、信長がいっぱいいるだろうが。今度は、ちょっとグローバルな目で世界に目を向けてみよう。ポーランドの唄。節は、なんと地方の子守唄よ。「おどま、ほんざりばおーんざり、ほんから先きゃあ、ポーランドオ」だ。どうでー。だめ。うーん。それでは、こんなのは? バンビ、って小鹿だよな。小鹿ミキではないよな。その、バンビは実はバレリーナだったという唄。「こーじー

かの、バンビは、バレリーナー〜」。こういうのも、あるわけだ。そういえば、国鉄……ああ今はもうJRなんだな。どうも、それがしは古い人間なんで、いけねえいけねえ。JRの唄。節はかごめ唄。「かーごめかごめ、かーごのなーかの、とおりはあ、いついつJR」。とかね。こんなものおーよー。

みんな、どんどん考えてきてください。採用分の替え唄を考えてくれたキミには、図書券3,000円分をプレゼント。ゴージャスな賞品だろう? と、ん、何? 質問? どうぞ。「どうして、替え唄とMSX

が関係あるんですか?」、そういう質問が出て、しかりではあるな。ちゃんと、MSXと替え唄には共通点はあるのだ。MSXは楽しいよな、遊んで。そんでもって、替え唄も楽しいよな。ほら、両方楽しいではないか。楽しければ、いいではないですか? どうです、文句はないでしょ。ある? じゃ、投書してもいいわよ、ふん。

まあ、いきなり的な発足ではあるが、なんとかついてきてもらいたいのだ。替え唄、どんどん考えて書いてきてくださーい。よろしくねー。じゃあね、またね。





## MSX新作ゲームレビュー(うそ)

こんなところにも、ゲームレビューが！ しかし、ここはウソのレビュー。うそって、やっぱり、いいよね！

# ゴム長の磨耗全国版

## ゴム長を守りぬけよ！

時は、1988年。場所は、姫路城。このゲームシナリオは、そんな舞台設定から始まる。

姫路城のみやげ物屋の店主、ラムネーロ・坂口(53歳)は、観光客の人気者である。なぜなら彼は、意味もなく、羽織、袴に身を包み、城内をうろついては、「やっぱり、とろろ芋はとろろ〜」とか、わけの

わからんことを叫びながら、名物「姫路城ゴム長まんじゅう」という、ほとんど姫路城とは縁遠いみやげを、いやがる観光客に押しつけては販売しているからである。ああ、それじゃあ、不人気者か。でも、その扮装がおもしろいので、やっぱりすこしは人気者だったりする。

さて、そういう彼ではあるが、商才にはたけている。姫路城ゴム長まんじゅうは、かなりの売れ行きを示し、全国郷土みやげものチャート・お菓子の部で、名菓ひよこ、伊勢の赤福につぐ、第3位を維持しているのだ。そこで、彼は考えた。「よし、トレードマークのゴム長をはいて、全国行脚じゃ！ 姫路城ゴム長まんじゅうで、全国を制覇してやるでー」。



このゲームの基本画面は、ヘックスマップだ。そのマップ上を、ヘコヘコ移動しながら、姫路城ゴム長まんじゅうの勢力範囲を広げていくのだ。全国にちらばる名城を訪問し、あるときは買収、またあるときは恐喝などを行ないながら、その城の名前から由来する、青葉城ゴム長まんじゅうやら、大阪城ゴム長まんじゅうを製造販売し、全国一のゴム長まんじゅうコ

プレイヤーの勝ち。できなきや負けという、ビジネスシミュレーションゲームの決定版！

途中、道に落ちて牛の糞やら画びょうには気をつけよう。トレードマークであるゴム長が、ある一定量磨耗すると、その時点でゲームオーバーだから気を付けて。月の満ち欠けによって城が消えたり、キングギドラの攻撃をどうかわしていかなど、ドキドキもの



★これが、その有名なタイトル画面(誤字入り)。



## こういうソフトのアイデア

このような、楽しいソフトのアイデアを募集します。まあ、パロディーというやつかな。でも、パロディーということばは個人的にキライなので、あんまり使いたくはないんだけど。いわばシャレですね、シャレ。適当な紙に、適当な筆記用具で、シナリオの原案を書いてきてちょー。これまた、採用分には、図書券を3,000円分以上、さしあげます。以上というのがミソだよね。

## 送ってくだされ!!!!



## アルツ鈴木の

## やめさせてくれませんでしたトホホ

なんかよくわからないけど、こういうコーナーをまかされてしまったぜ。というわけで私が「グラティアス2」マスターのアルツ鈴木なのだ。このコーナーでは、読者からのおもしろいはがき(具体的には考えていないんだよーん)を大募集している

のだ。何でもいから送ってみてね。採用されたあかつきには、アルツ鈴木のサイン入り3.5インチディスク(特製プログラム入り)をプレゼントしちゃうぞ！ こんなお得な話が他にあるだろうか？ いや、ない！ じゃあ、よろしくねえーん。

## MSX技術相談室

このコーナーは、ちょっとハードよりのコーナーみたいであるのだ。MSXのハードの質問を受けつけるぞー。わかる範囲で、お答えしていくつもりだ。チップのことでいいし、キーボードのことでいいし、スロットのことでいい。また、MSXの周辺機器についても、なんとかだいじょうぶかも。ディスク、モニター、MSXを置く机、キミが座るイス、上手にタコ足配線ができるテー

おおお、ちょっとマジメそうなコーナーも、あるみたいだな。こういうのも必要かもね。

ブルタップ、ケーブル、目にやさしいブラインド、その他、なんでもありでいいや。

およそ、技術的なことなら、どんなことでもご用命くださいなのだ。できればMSXに関連した質問がよろしいが、この際だから、MSXに関係ないことでも可！ とするぜ。

また、ハードの製作記事なども、掲載していきたいと思う。たとえば、みんな知ってるかなあ？

その昔、鳳啓介サンがネタで使っていた、回転する蝶ネクタイ。そのメカを研究してみたいなあ、などとも企画している。また、坊屋三郎サンの、ウォッシュボードシステム(本当の名は知らんが)の構造とそのハード的な限界にも興味はあるし、なぜ大型ノコギリで荒城の月が演奏できるかなど、製作記事を織り混ぜながら、チェックしていこう。気分がノれば、MSXでコントロールする4球スパーとかでもいいかもね。なんでもいいんだよね。おたより、お待ちしておりますね。



# 純粋なおたよりコーナー

みなさんからのおたよりに、生の編集者の声がお答えしますのさす。地獄の手ざわり！ おたよりコーナーなのだ！



**う** ちのガッコはゲーセン禁止です。それならまだしも、まともなゲーセンは汽車で20分ほどいった所にあるだけで、その他は知りません。

(青森県 平野亜希子)

**ゆ** そーかー、ゲームセンターは禁止かあ。禁止ならしかたがないが、出入りしちゃうだめ、といういい方ならば、なんとかなるんだよね。出入りがだめなんだから、入り出なら大丈夫ということになるでしょ？ 普通。だから、出ながら入るという行動をとれば、なんとかなると思うんだけど、結局は禁止なんだから、しょうがないよね。しょうがないよね、といういい方の対角には、わきびはあるけど、という表現がある。生姜ないけど、山葵はあると。くだらないことばかりいって、ごめんね。し

かしまあ、亜希子ちゃん。汽車で20分……という、汽車という表現がなかなかいいんだわ。汽車でしょ？ ゲームセンターまで20分、という立地条件を裏付ける、ピロワードとして、生き生きしてるもんね。いやあ、あっぱれあっぱれ、はっはっはっは。あっぱれな感じー、ほえほえー。

でも、どうして禁止なんだろうね。ゲームセンターって、そんなにイケナイところなのかしらん。モロ手を挙げて、とってもいい場所、若人のオアシスとはいえないにしてもねえ。まあ、いいじゃん、大人になってから、ビシビシ通えば。MSXでも最近のスルドイゲームが出てきてるから、遊び心は満たすことはできる、と思ーとるんですがね、わたしは。そーでしょう？ ほいほい。

尻のあたりが支離滅裂な編集者

**ボ** クは国語のテストで、『こんぜんいったいとなる』の答えを『婚前一体となる』と答えてしまい、先生に『気持ちはよくわかる』と、答案用紙に書かれてしまった(答えは渾然一体です)。

(茨城県 飯塚則裕)

**ゆ** それはねえ、やっぱ、いい先生ですよ。そういう解答用紙上のコミュニケーションが、真の心の触れ合いだと思うな。高校ぐらいになると、先生のほうも、対等な人類として我々を扱ってくれるようになってくる。そこで、先生と悪友になっちゃうと、おもしろーんだわ、これが。おととと、別に悪いことをするんじゃないよ。ことばとか、態度とか、妙なところで粋なつながりがあったりすると、学生生活がよりエンジョイできるのだ。手前ミソで後方クソ(ワ！)

で恐縮だが、あたいたんぞは、英語のテストの解答用紙に「バカ」とか書かれたことがある。もちろん先生にだよ。でも、それって、おもしろいことだと思うぜー。腹たつたないの問題ではなくて、大人と大人のおしゃれなシャレ交換と、そんなニュアンスなわけだな。

先生ってね、けして敵じゃないんだから。そりゃ確かにイヤミな先生もいるかもしれないんだけど、勉強ができればできまいが、友だちになっちゃえば、勝ちよ勝ち。

などと、意見を述べてはみたものの、当方やや落ちこぼれからの人生を歩んでいるため、あまりこのような言動に耳を傾けないほうがよろしいかもしれませんね。私は、もういいの。みんなは、エリートの道を歩いてちょうだい。では、ごめん。ポン！(煙幕をはった音)、スタタタタツ。

どこことなく隠密っぽい編集者

**南** の島で酔っぱらっている人は？ 南野陽子(みなみの酔う子)。わかんねーだろーなー。これは友人のZに聞いたものである。文句はこいつにいつて。

(茨城県 横瀬史人)

社会人のMSXユーザーのみなさん。20歳以上のMSXユーザーのみなさん。集い、語りましょう。結構、お歳をめされた方が、MSXユーザーにはいらっしやいますようです。私もそうです。いい歳こいておりますが、MSXのユーザーであり、なおかつ悪いこと(!?), MSXマガジンの編集業務などやっております。

ほんでですね、大人は大人なりの楽しみ方というものがあると考えます、MSXの。たとえば、スカイラインに高層ビルの影、落ちついたモノトーンで統一された小粋な部屋の窓からはそんな都会の風景が。そして、その窓ぎわには、コクヨのデスク、その上にはMSX。硬くも柔らかくもないソファに腰をかけ、その足元より先2メートルには、31インチのモニター。ブランデーかなにかをかたむけ

MSX大人ユーザーコーナー  
酒と女とMSX

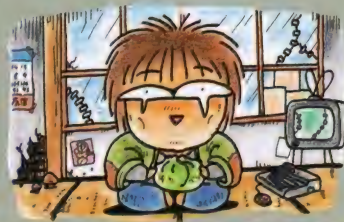
ながら、のんびりと、マンハッタン・レクイエムなんかを……おーおー。こんな、かっこえーなー。やってみたい！ ということは仮想ということにしても、大人は大人の楽しみ方、遊び方があると思うわけですよ。

また、親としての立場。自分の子供がMSXで遊んでいる姿をそと柱のカゲから見ているお母さん。怒るばかりじゃ能がない。いっしょに遊んじやうと、何か新しい進展があるかもしれないでしょ？ ゲームは子供のもんだわさ、なんて意見は8億年古い。楽しければ、いいのらー。

また、ゲームだけではなく、大人のひとなら、実務、ツールなどを駆使している人も多はず。そーんないろんなものをひっくるめて、大人のMSXユーザーの方々、おたよりくだせー。よろしくです。

## MSX de 貧乏人

このコーナーの新入りスタッフで、ラメン田川くんという人がいるんですが、彼は自他ともに認める貧乏人なんです。そんな彼に、貧乏人話を聞かせてあげてください。上を見るより下を見ろ。そんなことばがピッタリの彼です。ちょっと貧乏なおはがき、お待ちしております。そして、気が向いたら、ファンレターでも送ってあげれー。きつと喜ぶから。





③ さうか。では、こんなんは、どうだ。オレが南の島でヤシの木だった頃、妹はトコロ天だった。わかるかなあ？ わかんねえーだろーなあ。イエーイ!! ほんとにわんかんない？ ではね、こういうの。広島カーブのファンには、小さな子供が多い、なーんでか？ なーんでか？ もひとつおまけになーんでかあ？ <sup>わきない</sup>長内がいるからあ、なんでかフラメンーコー。だめかー。では、カーチャンもう帰ろうよ。ちょっち、短いね。ではね、歌ってみよう。またも出ましたロマンショウ、いつもニコニコほがらかにい、夢路さん！ はいよおー。関東の人はわからないって？ では。地球うの上に朝がくるう、その裏側は夜だろお。もうちょっといってみようかな？

町のみすめのいうことによ、ああいうことによ、りゅーてーちらくはいイオトコ。ああ、イイオトコ。はい、では何を切りましょう。藤娘ですか、はいはい。紙切りは、こう紙を動かして切るのがコツでして、はいはい。ほにやらほら一ほへー、ナポレオン。ほにやあほにやにやにやー、闘牛士。

あー、なんかすっきりした。  
欲求不満の解消のためにおたよりの答えを書いてしまうという星のおじさまたる編集者

**恐** 怖、蛙の怨霊のハナシ。あ  
る夜、若いカップルがドライブに出かけました。男は何を思ったか、とある沼の近くで車を止めました。車内に流れるムードミュージック。と、突然、車の外で蛙の鳴き声が。やがて蛙の合唱は耳をおおわんばかりの大きさになりました。そして男が、カーステレオのボリュームを上げようとしたその時です。女がポツリとこう言った！ 変えるの？ 音量。  
(千葉県 海保行秀)

④ あー、こういうの知ってる、知ってる！ 昔の深夜放送で聞いたことあるう。あたしや、こんなん知っとるぞ。「佐久間良子を踏めのハナシ」。昔々、山の中に金太郎がおりました。そして、山の動物たちを集めて、お相撲のけいこ。うさぎやりすじゃ、金太郎にはまったく歯がたちません。そして、最後に残ったのが熊。金太郎は言いました。「さあ、くまよ、しこを踏め!」。さあくまよしこを踏め。ワー万歳万歳。

もうひとつ。「志垣太郎に迫る!のハナシ」。妖怪ハウスにゲゲゲの鬼太郎がおりましたところ、外になにやら不穏な気配。敵の妖怪たちが、鬼太郎に迫る! あぶない鬼太郎! 死が、鬼太郎に迫る! しがきたろうに迫る! 万歳万歳万歳! あー、おもしろ。

深夜放送ファンの編集者

**野** 球で円陣を組んだとき、あまりにも力んだ親友Aが屁をした。

(福島県 安斎 秀二)

⑤ いいじゃねーかよー、屁こいだって。プーとかピーとかいったって。フロンガスの脅威からすれば、かわいいもんだぜ。いくら自分の腹具合とはいえ、自分でなかなかコントロールできないんだから、屁のひとつやふたつは、やさしく許してやれよ。

屁より気になるのは、実はゲップ。こっちのほうが、たちがわるいのよ。別にね、すべて西洋のしきたりに前ならえ! というわけじゃないんだけど、外人さんの前でゲップなんかした日にゃ、話をしてくれなくなったって不思議はないんだよ。もし英国紳士の前でゲップなんかしたら、ぶんぐられることはないにしろ、思いっきりけいべつされるかなーと、ちょっとお説教じみたことも書いてみたいお年頃よー。

みんなも体にひびかない程度に屁をこいてねー。

屁ということばが好きな編集者

## MSX作文大募集



MSXへ対する熱い思いを、キミの文章で表現してみよう。MSX作文大募集だ。しかし、どうして、このMSX通信の各コーナーでは、

“大”なんとか、“超”なんとか、大げさな表現が出てくるんだい？ それはね、担当さんが、こけおどしに生きてる人だからなのよ。うるひゃーい! あー、おこったおこた。いいじゃんね、それでも。

ところで、本題です。作文大募集! お題は何でもいいです。たとえば、『愛とMSX』、『MSXは芳村真理に似てる』とか、『MSXで背が10センチメートルも伸びました』、『MSXにするだけで5キロも減量に成功』、『MSXで神経痛もスッキリ回復』など、いかがわしいものでもかまいません。400字詰

め原稿用紙2枚程度で、送っててくださいませ。採用させていただいた作品は、ここに掲載させていただくのはもちろん、なんと! あの(どのだ?)桜玉吉先生にお願いして、作文のイメージをイラスト化してもらえたりして一つ。さらに、ご希望のMSXソフトを1本プレゼントと。いたれり、つくせりー、親切企画!

文筆業かなんかを営みたいあなた、プロへの登竜門ですよ、ここは(半分くらいうそ)。まあがんばってくらはい。



『夏とMSX』  
鳥取県 もやしゆで夫  
ボクがMSXを買ったのは、去年の夏でした。そして、2年目の夏を迎えようとしています。MSXにとつては2度目の夏、ボクにとっては45回目の夏です。あ、本当の事を申し上げますが、わしはもう、45歳になります。中年のおっさんなんですわ。それも、関西在住の。あきまへんか。そうでつかいな、ほな、おおきに。

## あて先はここ

〒107 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
『MSX遠赤外線焙煎通信』係



よろしくおねがいしますね  
—See you Next Month



# MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

## 大募集!

今月からMSXマガジンでは、ソフトウェアコンテストと銘打って、みんなからの力作プログラムをドーンと募集する。雑誌などに未発表のオリジナル作品で、MSXもしくはMSX2で動作するゲームなら、なんでもOK。グランプリの30万円と各賞を目指して、さあ、みんな、プログラミングに励め。栄冠はキミの頭上に輝くかもしれないぞ。





# コンテストの栄冠を射止めるのはキミだ!

## 堀井賞



ドラゴンクエスト・シリーズ、そしてオホーツクに消ゆなどのシナリオライターとして、ゲーム界にその名をとどろかす堀井雄二さん。パソコンなんて一度も触ったことない、な～んて人でも、なぜか彼の名前だけは知っているという有名人だ。

そんな彼の名前をいただいた堀井賞は、ゲームシナリオ部門として設定されたもの。一流の小説を読むように、ドキドキワクワクしながら、謎解きを楽し

ませてくれるようなゲームに対して与えられる賞だ。プログラミングが苦手なら友だちと組んで、キミが考えたシナリオを2人でゲームにしてしまうなんてのもいい。第2の、そして第3のドラゴンクエストを目指して、夢あふれる作品をドンドン応募してくれ。

### ひと言メッセージ

1本のゲームを作るというのは大変なことです。とても楽しい作業でもあります。とくに、完成したゲームが自分でも満足ゆくものなら、より多くの人にやってもらいたいと思うのが人情でしょう。

そういう意味では、MSXはファミコンにつぐユーザー層をもっています。作りがいがありません。みんな、がんばってね!!

## 木屋賞



### ひと言メッセージ

既成の商品のマネではなく、アマチュアらしい新鮮なアイデアと、斬新なアイデアにあふれるものを期待しています。

それから、作る人の個性を、作品に生かしてほしいと思います。

みなさんも、入賞にこだわらずに、楽しんで作品を作ってもらえたらいいですね。頑張ってください。

こちらは、いつもニコニコ。優しいお兄さんみたいな木屋善夫さんにちなんだ賞。名作ザナドゥに代表されるドラゴンスレイヤー・シリーズやイス、ソーサリアン（これはまだMSXには移植されていないけど）などなど。アドベンチャー大好き少年なら、思わず生唾ゴクンもの話題作を次々と送り出す、日本ファルコンのスタープログラマーだ。昨年発売されたドラスレファミリーも彼の作品。何十種類にも及ぶ個性豊かな敵キャラたちは、木屋さんのセンスの良さを物語っていたね。

そんな木屋さんの名前をいただいた賞は、ゲームプログラム部門。キミのプログラマーとしての腕が、目一杯試されるものだ。市販のゲームにヒケをとらないプログラムを応募してね。

## 《応募要項》

「MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト」では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が送られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期・下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を与え表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、今月からの募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門

②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作

**グランプリ  
賞金 30万円  
+堀井賞・木屋賞10万円**

品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上に掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)。

②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方を記載したもの。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、

名義人の氏名、住所)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

## あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー MSXマガジン編集部  
ソフトウェア・コンテスト係





ショート・プログラム・アイランド

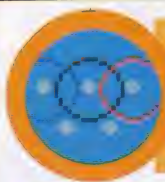
# SHORT PROGRAM ISLAND

短い！ 簡単！ 面白い！ の4本のプログラムが満載！

ソウル五輪も  
開幕間近！

## オリンピックゲーム特集

何といっても、スグに打ち込めちゃうのが魅力のショート・プログラム・アイランド。今月からは毎月テーマを決め、それに沿ったゲームをお届けする。第1弾はオリンピックゲーム特集。間近に迫ったソウル五輪を、MSXでひと足先に体験しちゃおう！



### オリンピック 五輪作成ゲーム



●昔遊んだ輪投げが、今五輪の正式種目として認められる……なんてこと、やっぱりないだろうな。

MSX-RAM16K以上  
Programmed by Rlw

#### 輪があれば幸せ

あれっ、オリンピックの種目に輪投げなんてあったっけ？ な～んて疑問を抱いちゃいけない。後に登場するフラフープも同様。オリンピックと聞いて連想するのは、やっぱりあの5つの輪だね。5色に輝く(?)リングのもと、アマチュア精神にのっとりた若者たちが、額に汗するわけなんだ。そこで、まずは五輪をモチーフにしたゲームから挑戦してみよう。プログラムリストは短いけど、楽しさは天下一品だよ。

また、自分なりにプログラムを改良してみたいなんて人は、改造ポイントの欄を参考にしよう。ゲームの難易度を調節したり、キャラクターのパターンを変更したり、プレイヤー数を増やしたり……。それぞれ、どの行を変更すればいいか、しっかりとアドバイスしてあるぞ。いきなりオリジナルゲームを作るのは難しいから、とりあえずここに掲載したものをアレコレいじってみて、プログラミングのコツをつかんでね。そして慣れてきたら、自分なりのプログラム作りに挑戦しよう！

#### WANAGE·LIST

```
10 COLOR 15,5,5:SCREEN 1,3:WIDTH 32
20 KEYOFF:DEFINT A-N
30 LOCATE 13,10:PRINT"WAIT.."
40 FOR I=0 TO 7:B#="":FOR J=0 TO 1
50 READ A#:FOR K=0 TO 15
60 B#=B#+CHR$(VAL("&H"+MID$(A#,K*2+1,2)))
70 NEXT K,J:SPRITE$(I)=B#:NEXT
80 FOR I=0 TO 4:READ C(I):READ V(I):READ
H(I):NEXT
90 SCREEN 2:OPEN "grp:" AS #1
100 PRESET (40,16):PRINT#1,"OLIMPIC GAMES
"
110 C=0:L=0:F=0:PLAY"t120v15l16"
120 DEFUSR=&H156
130 LINE (9,30)-(17,110),15,B
140 LINE (64,180)-(144,188),15,B
150 LINE (210,144)-(213,166),14,BF
160 LINE (180,144)-(183,166),14,BF
170 FOR I=170 TO 210 STEP 20
180 CIRCLE (I,30),3,14:PAINT (I,30),14:NE
XT
190 CIRCLE (180,50),3,14:PAINT (180,50),1
4
200 CIRCLE (200,50),3,14:PAINT (200,50),1
4
210 PUTSPRITE 2,(20,152),4,4
220 PUTSPRITE 0,(20,120),11,0
230 PUTSPRITE 1,(20,120),6,1
240 X=48:Y=140
250 IF M1 THEN X1=X1-3:IF X1=0 THEN M1=0
ELSE 260 ELSE X1=X1+3:IF X1=72 THEN M1=1
260 IF M2 THEN Y1=Y1-2:IF Y1=0 THEN M2=0
ELSE 270 ELSE Y1=Y1+2:IF Y1=72 THEN M2=1
270 PUTSPRITE 4,(X1+64,180),8,7
280 PUTSPRITE 5,(8,Y1+30),8,7
290 S=3.5+X1/15-2.4:R=45-Y1+36
300 IF STRIG(0)=0 THEN 250
```



## 遊び方

オリンピックゲーム第1弾は、輪投げゲームだ！ それも、ただの輪投げじゃない。5つの色の違う輪を投げて、見事、五輪のマークを完成させるわけなんだ（やっぱり、ただの輪投げかな……）。

まず、プログラムをRUNさせると、左下に自分、右下にボール、そして自分の上と下にメーターが表示される。上のメーターが輪を投げる角度、下のメーターが投げる強さだ。投げる強さが大きければ、輪は速くまで飛ぶし、角度によっても飛距離が変わってくる。角度は中央が45度だから、これに近い

ほどよく飛ぶよ。メーターはそれぞれ違うタイミングで動いているので、2つがうまく合ったところでスペースキーを押して、輪を投げよう。両方のメーターを真ん中あたりにして投げると、ちょうど2つのボールの間くらいまで飛ぶはずだ。

うまくボールに入る



★16ショットで五輪が完成。コツをつかめば5回のトライでクリアーできるはず。しっかり練習してね。

と、右上に入ったカラーの輪が表示されて次の輪に進む。ボールの先っぽに輪が重なるくらいに投げるのがコツだよ。ちなみに、オリンピックの五輪だけあって、最初の3本は奥のボールに、後の2本は手前のボールに入れなくてはいけないので注意しよう。こうして5本の輪がすべて入ったら、画面右上に五輪のマークが出来上がり。合わせて、何本の輪を投げたかが表示される。5本の輪でマークの完成を目指そう。リプレイは何かキーを押せばOKだ。スペースキーだけでできる簡単ゲームだから、大勢で集まってワイワイやれば、楽しいかもね。



## 改造ポイント

まず、どうしても輪が入らないよー、と言う人のために。輪が入ったかどうかのチェックは、プログラムの380行でやっている。この行のIF文中の $X > 172$ と $X > 202$ の値を小さく、 $X < 180$ と $X < 210$ の値を大きくすると輪が入りやすくなるよ。これで、5本の輪でクリアーするのも夢じゃないね。だけど、あんまり簡単に入り過ぎてもゲームがおもしろくなっちゃうから、せいぜい±4くらいまでにしておこう。

次に、飛距離や角度の関係を变えたい場合。これらの値は、290行で決めている。ここのSが投げる力、Rが投げる角度だ。プラスやマイナスしている値や、割り算している値を大小すれば輪の飛び方が変わ

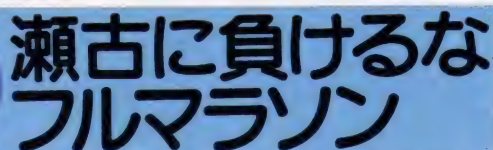
るから、いろいろと試してみよう。ただ、投げる力があまりに強すぎたり弱すぎたりすると、ボールに入らなくなるからほどほどにね。また、350行の $YY = YY + .1$ の.1を変えれば、輪に働く重力が変わるから、輪が軽くなったり重くなったりする感じがでておもしろい。ゲームに飽きたらこのあたりのパラメータをいじれば、何度も楽しめると思うよ。

そしてもうひとつ。5本の輪が入ると右上に五輪のマークが出来上がるんだけど、これはスプライトで表示しているの、どうしても最後の緑の輪が半分欠けてしまうんだよね。この処理は400行からやっているの、こだわる人はグラフィックなんかで描いてみるのも悪くない。実力のある人は是非やってみてね。

```

310 PUTSPRITE 0,(20,120),11,2
320 PUTSPRITE 1,(20,120),6,3
330 T=R/180*3.1415926#:F=F+1
340 YY=-SIN(T)*S:XX=COS(T)*S
350 Y=Y+YY:X=X+XX:YY=YY+.1
360 PUTSPRITE 3,(X,Y),C(L),5
370 IF Y>158 THEN 380 ELSE IF X<250 THEN
380 IF ((X>172 AND X<180) AND L>2) OR ((X>
202 AND X<210) AND L<3) THEN PLAY"o4cego5c
":GOSUB 400 ELSE PLAY"o3gfeded"
390 GOTO 220
400 PUTSPRITE 6+L,(H(L),V(L)),C(L),6
410 L=L+1:IF L<5 THEN RETURN
420 PLAY"o4gfer16dr16c2"
430 PRESET(50,90):PRINT#1,USING"You did #
# shots":F
440 PRESET(70,106):PRINT#1,"Hit any key"
450 U=USR(0):A#=INPUT$(1):SCREEN 2:RETURN
100
460 DATA 000000003060E070F060000000000000
470 DATA 00000080C0C0C0800000000000000000
480 DATA 0F1F3F3C3830381000070F2F6F5D5E1F
490 DATA C0E0C000000000000000008080E0F06000
500 DATA 0000000010307030703000000000000000
510 DATA 000000C06060E0C0000000000020200000
520 DATA 070F1F1E1C181C080000307070F0F0F1F
530 DATA E0F0E00000000000000080C0F0FC1C8080
540 DATA 1F1F173B3B73E7F7000000000000000000
550 DATA 0000808000000080000000000000000000
560 DATA 00007E817E000000000000000000000000
570 DATA 0000000000000000000000000000000000
580 DATA 030C1020404080808080404020100C03
590 DATA C03008040202010101010202040830C0
600 DATA 3078783000000000000000000000000000
610 DATA 0000000000000000000000000000000000
620 DATA 4,15,155,1,15,175,8,15,195
630 DATA 10,35,165,12,35,185
    
```





## A cartoon illustration of a young girl with curly brown hair, wearing a green headband, a white tank top, and red shorts. She is running a hurdle race, with a yellow hurdle in front of her. She has a determined expression, with wide eyes and a small 'O' for a mouth. Her arms are outstretched, and her legs are in a running stride. In the background, a smaller version of the same girl is also running. The scene is set on a light blue background with radiating lines behind the main character, suggesting speed and motion.



# 慣性と勝負する カヌーゲーム

## CANOE LIST

```

10 COLOR 15,1,1:SCREEN 1,2:WIDTH 32
20 KEYOFF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME)
30 LOCATE 9,10:PRINT"OLIMPIC GAMES"
40 FOR I=0 TO 3:B#="":FOR J=0 TO 1
50 READ A$:FOR K=0 TO 15
60 B#=B#+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2))):
NEXT K,J
70 SPRITE$(I)=B$:NEXT:PLAY"t120v15i16"
80 FOR I=0 TO 1:READ A$:FOR J=0 TO 15
90 VPOKE BASE(7)+1024+J MOD 8-(J>7)*64+I*1
28,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
100 B=BASE(6):VPOKE B+16,&HF7
110 VPOKE B+17,&H81:VPOKE B+18,&H77
120 CLS:LOCATE 16,22:PRINT"★"
130 W=30:X=116:L=0:W=80:C=0:F(0)=116:XX=5:
D=200:TIME=0
140 K=STICK(0) OR STICK(1)
150 L=L-(K=3)+(K=7):X=X+L:C=C+1
160 W=W-(K=1)+(K=5)*(W>0):D=D-1
170 N=-(K=7)*2+(N-(K<>0)) MOD 2
180 PUTSPRITE 0,(X,40),8,N
190 A=RND(1)*7+10:BB=RND(1)*6-3
200 B=B+BB:B=B-(B<2)*(2-B)
210 IF A+B>18 THEN B=18-A
220 XX=XX+RND(1)*3-1:XX=XX-(XX<0)+(XX>9)
230 LOCATE XX,23:PRINTSTRING$(B,136);STRIN
6$(A,144);STRING$(20-B-A,136)
240 V=VPEEK(BASE(5)+INT((X+8)/8)+192)
250 IF V<>144 AND V<>32 THEN PLAY"o3c":W=W
+10
260 IF C=15 THEN C=0:LOCATE XX+10,22:PRINT
"★":F=NOT F:F(ABS(F))=(XX+10)*8 ELSE 290
270 IF F THEN IF F(0)<X THEN TIME=TIME+120
:60TO 290 ELSE PLAY"o5b"
280 IF F(1)>X THEN TIME=TIME+120 ELSE PLAY
"o5b"
290 IF D=15 THEN LOCATE XX,22:PRINT"*****
*****";
300 FOR I=0 TO W:NEXT
310 IF D THEN 140
320 LOCATE 8,12:PRINT" GOAL IN! "
330 LOCATE 8,14:PRINTUSING" TIME ##'## ":T
IME#3600,(TIME#60) MOD 60
340 LOCATE 8,16:PRINT" HIT SPACE KEY "
350 PLAY"t240o418gr8fer8dcro5c"
360 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 360
370 DATA 0103040307050703070E357627030301
380 DATA 80C020C0E060E0C0E0C0A060E0C0C080
390 DATA 01030403072577330C07050607030301
400 DATA 80C020C0E060E0C0C0C02060E0C0C080
410 DATA 01030403070607030703050607030301
420 DATA 80C020C0E0A0E0C0E070AC6EE4C0C080
430 DATA 01030403070607030303040607030301
440 DATA 80C020C0E0A4EECC30C0A060E0C0C080
450 DATA 20383E3820202020007CFEFEFEFEFE7C
460 DATA 000000000000000000000000000000

```

## 遊び方

オリンピックゲーム第3弾はカヌーだ。実際の競技とは若干違うけど、まあそこはゲームということで……。

プログラムをRUNさせると画面上部にボートが表示され、川を下り始める。一定の間隔で旗が出てくるので、これを左右左右と交互にあってクリアしていこう。最初の旗は、左側をとらなければいけないので注意。ボートはカーソルの左右で操作できるけど、慣性がつくので慣れるまでたいへんかな。また、カーソルの上下でスピードが変わる。川岸や旗にぶつくとスピードが落ちるので、下向きカーソルでスピードを上げよう。旗をクリアしそこねると2秒のペナルティーなので、要注意。

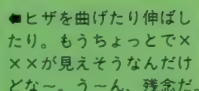
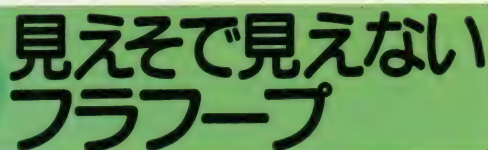
## 改造ポイント

このボートの動きには慣性がついているんだけど、そのせいでうまく操作できないよ～！ って人のために、まず慣性をなくす方法。150行のL=L-(K=3)+(K=7)というのを、L=(K=7)-(K=3)にしてみよう。これで慣性がなくなっただ。

でも、慣性がなくなっちゃったらゲームが簡単になり過ぎてつまらないよね。だから、今度は慣性を半分にする方法。まず、さっきの部分でL=L-(K=3)\*.5+(K=7)\*.5としてから、20行のDEFINT A-ZのA-ZをA-Kにしよう。これで半分になったはずだ。それと、290行のD=15の15の値を増減すればゴールまでの路難が変わるから試してみてね。









# BASIC中にある マシン語ルーチンの活用方法

マシン語は速い！ 誰がなんと言おうと速い！

例えば、このフラフープゲームでは一度に5枚のスプライトを表示しているんだが、これをBASICでやってしまうと遅すぎてゲームにならない。また画面のスクロールなども、BASICでやっていると話にはならなかったりする。そこで、これら処理の速いマシン語にやらせてしまうわけだ。

初めにも触れたように、このゲームでは5枚のフープのスプライトキャラクターの表示を、マシン語ルーチンで行なっている。スプライトナンバーのチェンジなどもマシン語でやっているために、BASICからはスピードの値を指定するだけだ。だから、あんなに高速にフープが回せるわけ（最高速にすると目にも止まらぬ速さだもんね）。

このように処理が遅いといわれているBASICでも、マシン語ルーチンをうまく使うことで速いゲームを組むことができる。もちろん、それにはある程度の知識が必要なんだけど、他のプログラムで使っているルーチンをそのまま使うという手もある。Mマガでも、そういうものをおいおい発表していくつもりだから期待してね。

## 改造ポイント

まずは、フープのスピードの落ち方を遅くしてみよう。これは、1030行のDATA文で決めている。この5つの値を大きくすれば、フープは長い時間回り続けるよ。ちなみに、5つの値を同じにすると、すべての女の子が同じスピードでフープを回すようになるから、ゲームが楽になるね。

次に、スペースキーを叩いた時に上がるスピードを速くする方法。これは、360行でやっている。このIF B(SE)=4 THEN~の4を

小さくすれば、すぐにスピードが上がるようになる。ただし、最小値は1なので気をつけてね。後は、遊び方のところでも触れたけど、このゲームはマシン語を使っているの、とくに改造できるところがない。だから、キャラクターなんかを変えて、女の子がスカート

を回すゲームなんかになると面白いかな。キャラクターのデータは540行から790行に入っているから、暇な時にやってみよう。それと、800行から980行まではマシン語のデータだから、間違えないように慎重にやろう。打ち込んだら、かならずSAVEしておくこと。1バイトでも間違えるとプログラムが暴走してしまって、せっかく打ち込んだリストが全部消えてしまうことがあるからね。マシン語ができる人はデータ文を解析して、自分なりに変更してみるのもいいかもしれない。



★ちょっと目をはなしていると、すぐにフープが落ちこちてしまう。ホントみんな手がかかるんだから。

```
540 DATA 00,07,08,10,10,20,21,27,00,E0
550 DATA 10,08,88,84,84,E4,35,17,16,03
560 DATA C9,C7,7F,37,AC,E8,68,CB,93,E3
570 DATA FE,EC,03,03,03,07,07,0F,0F,05
580 DATA C0,C0,C0,E0,E0,F0,F0,C0,0B,16
590 DATA 0B,0B,05,05,02,02,80,00,00,00
600 DATA 80,80,C0,C0,07,08,10,10,20,21
610 DATA 27,35,E0,10,08,88,84,84,AC
620 DATA 17,17,73,69,63,6F,7F,37,E8,E8
630 DATA CE,96,C6,F6,FE,EC,03,03,07,07
640 DATA 0F,0F,02,02,C0,C0,E0,E0,F0,F0
650 DATA E0,C0,02,02,02,02,02,02,02,02
660 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,00,00,00
670 DATA 00,00,00,0C,10,0C,03,00,00,00
680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,30
690 DATA 08,30,C0,00,00,00,00,00,00,00
700 DATA 00,00,10,60,80,61,1E,00,00,00
710 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
720 DATA 40,80,00,00,00,00,00,00,00,00
730 DATA 00,00,00,0C,10,0C,03,00,00,00
740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,30
750 DATA 08,30,C0,00,00,00,00,00,00,00
760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,02,01
770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
780 DATA 00,00,08,06,01,86,78,00,00,00
790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
800 DATA 21,9F,FD,11,BC,D0,01,05,00,ED
810 DATA B0,F3,3E,C3,32,9F,FD,21,27,D0
820 DATA 22,A0,FD,FB,C9,F3,21,BC,D0,11
830 DATA 9F,FD,01,05,00,ED,B0,FB,C9,F3
840 DATA 09,08,06,05,21,C4,D0,70,35,5E
850 DATA 16,00,21,CA,D0,19,7E,FE,00,28
860 DATA 03,35,18,1D,21,CF,D0,3A,C4,D0
870 DATA 5F,19,7E,21,CA,D0,19,77,21,C5
880 DATA D0,19,34,7E,FE,04,20,02,AF,77
890 DATA CD,6F,D0,10,CD,2A,C3,F3,01,24
900 DATA 00,09,3E,D0,CD,4D,00,D9,08,FB
910 DATA C9,C5,2A,C3,F3,06,00,3A,C4,D0
920 DATA 87,87,87,4F,09,16,00,22,C2,D0
930 DATA 21,D4,D0,3A,C4,D0,5F,19,7E,2A
940 DATA C2,D0,CD,4D,00,21,D9,D0,19,7E
950 DATA 2A,C2,D0,23,CD,4D,00,21,C5,D0
960 DATA 19,7E,87,87,2A,C2,D0,23,23,CD
970 DATA 4D,00,21,DE,D0,19,7E,2A,C2,D0
980 DATA 23,23,23,CD,4D,00,C1,C9
990 DATA 74,74,74,122,122
1000 DATA 56,104,152,80,128
1010 DATA 5,1,8,11,12
1020 DATA 7,8,7,14,7,20,13,11,13,17
1030 DATA 35,55,28,45,40
```

## ショートプログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、このコーナーに掲載するショートプログラムを、大的に募集します。オモシロくて短いプログラムができれば、ふるってご応募ください。もちろん他のプログラムを全部または一部コピーしたものや、他の雑誌との二重投稿は固くお断りいたします。また採用になった方には、当社規定の原稿料をお支払いします。

応募方法は、ディスクまたはテープにプログラムをセーブしたものを、下記の宛て先まで送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、そして電話番号もお忘れなく。  
〒107 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
「ショートプログラム」係





## STAFF

発行人	塚本慶一郎
編集人兼編集長	小島 文隆
副編集長	塩崎 剛三
編集スタッフ	河野真太郎 加川 良 藪 暁彦 金井 哲夫 金矢八十男 田中富美子 新井 創士 船田 巧 唐木 緑 樹村 頼子 水野 慶治 浜村 弘一 伊東 みか 下山 牧子 金田 健 石井理恵子 高橋久美子 渡辺 妙子 宮川 隆 五十嵐久和 宮地 千里 大塚由利子 川村 篤 入澤 貴志 有沢 清子 伊藤 雅敏 鈴木 弘明 都竹 喜寛 小島 千栄 山田美恵子 二本 康夫 斉藤 伸 鈴木 賢一
制作スタッフ	本間 智朗 荒井 清和 山田 康幸 田宮 朋子 佐藤 英人 浜崎千英子 刑部 仁
編集協力	上野 利幸 由井 香織 山口 裕生 青柳 昌行 田中 芳洋 森岡 憲一 小池 善之 土方 幸和 林 大紋 可徳 剛 高橋 義信 藤本 清輝 渋谷 洋一 石壁三千穂 柴田 英春 川尻 角栄 川村 和弘 渡辺 和彦 伊藤 裕 藤高 信博 斉藤 裕史 折原 光治 三井 徳久 吉屋 一美 田川 実 神谷 正樹 大橋 悟朗 出浦美佐子 大森 穂高 武笠 広幸 三須 隆弘 山田 裕司
制作協力	三輪 悦子 admix スタジオB4 CYGNUS 前田実穂子 鈴木 仁 三戸 英子 小山 俊介 吉田由喜子 内山 泰秀 林 裕子
アメリカ在住	トム・ランドルフ デイブ・ルー
フォトグラフ	水科 人士 八木澤芳彦
イラスト	佐久間良一 川上 富也 桜 玉 吉 宮嶋美奈子 城戸 房子 もろが 卓 前田 実緒 山口 志乃 大賀 葉子 岩村 実樹 高橋キントロー

## 情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい！ MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために“MSXマガジン情報電話”を開設しているのだ！ 24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ！

東京

**☎03-486-1824**

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

ということで、生まれ変わったMSX  
と マガジンはどうだったかな？ 次号  
もがんばるからな。ところで、次の号、  
7月号では、アクションゲームの特集を  
組みつつ、さらにまたパワーアップしよ  
うとたくらんでいる。お待ちあれ！

**MSXマガジン**  
**7月号は**

**6/8 発売!** **予 価 380円**





# アルカノイドII

ジョイコントローラ付/  
(ボリューム方式)

MSX-12 ■アルカノイドII 定価6,800円 ● MSX2: 対応

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能、ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載、しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし!

# Super PileRROT

スーパーピロ

MSX-13 ■スーパーピロ 定価5,800円 ● MSX: 対応 MSX2: 対応

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピロ。敵キャラだって魅力いっぱいだし!



# Victorious NINE II

高校野球編

MSX-11 ■ビクトリアスナインII

定価5,800円 ● MSX2: 対応

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ラインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園ノとなってしまふのだ。2人対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグラウンドの土を持ち帰ろう。



# AMERICAN Soccer

アメリカン・サッカー

MSX-15 ■アメリカン・サッカー 定価5,800円 ● MSX2: (ROM版)

面倒なルールは一切なし! オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットが勝利へのカギ!



# The COCKPIT

MSX-14 ■ザ・コックピット

定価6,800円 ● MSX2: 対応

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派!



(提供: JALフォトサービス)



はっぴもーし、フロッピーが欲しくなる。



A1+FD版ソフト  
さらに漢字ROMで  
なんと54,800円。

パナミュージメントカートリッジで  
アイテムやレベルを共用できる、  
ふたつのアシュギーネソフトだ。



「虚空の牙城」(T&Eソフト)  
SW-M002 標準価格 6,800円

「復讐の炎」(マイクロキャビン)  
SW-M003 標準価格 6,800円

パナミュージメントカートリッジ  
SW-M001 標準価格 3,800円  
※この広告のソフトはMSX2用です。  
(RAM64K、VRAM128K)

そこで、最初からフロッピー  
がついたA1Fはどうだろう。  
あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの  
54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。  
買ったその日から、グラフィックも住所録も  
いきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、  
独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

**パナソニック MSX2 パソコン**

**FS-A1F 標準価格 54,800円**

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業  
をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電  
器産業(株) 情報機器部MX係まで。MSXはアスキーの商標です。

**A1+ジョイパッドで29,800円。**

こちらはA1マークII。連射  
式ジョイパッド、おもしろ  
ソフト内蔵、10キー採用。



**NET-WORK**

ボクらの「A1クラブ」に入ろう!

A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク  
「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。  
お問い合わせ: 日本テレネット ☎075(211)3441

# Panasonic A1F

松下電器産業株式会社